MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成5年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第19号通巻第101号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

NOVEMBER.1993 No.101

11

定価
530
yen



超絶ゲーム狂乱麗舞！
特集:サムライスピリッツ
グランドエフェクト／ノストラダムス
ヘビースマッシュ／マクロスII

超期待のニューゲーム続出！
1993AMショー大特集!!

スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル

AM SHOW PATROL SPECIAL
サイバースレッド／豪血寺一族
バーチャファイター／ソニック ザ ヘッジホッグ
ポリネットウォリアーズ／ニューマンアスレチックス
ゴジラ／仮面ライダー倶楽部バトルレーサー
野球格闘リーグマン／ぐっすんおよよ

龍虎の拳

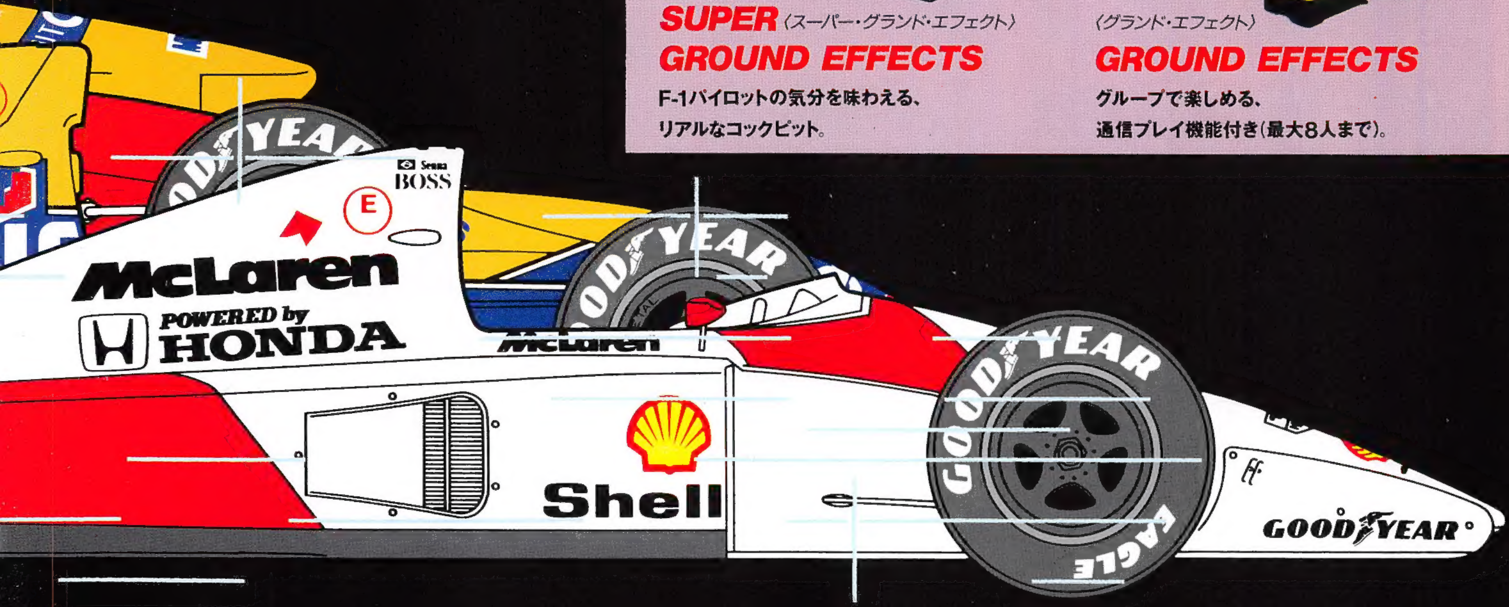
全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ 対戦実況リポート

天獅子悦也先生執筆巨編 龍虎の拳 コミック～第4回



SUPER〈スーパー・グランド・エフェクト〉
GROUND EFFECTS
F-1パイロットの気分を味わえる、
リアルなコックピット。

〈グランド・エフェクト〉
GROUND EFFECTS
グループで楽しめる、
通信プレイ機能付き(最大8人まで)。



イ」と関係者もアゼン。

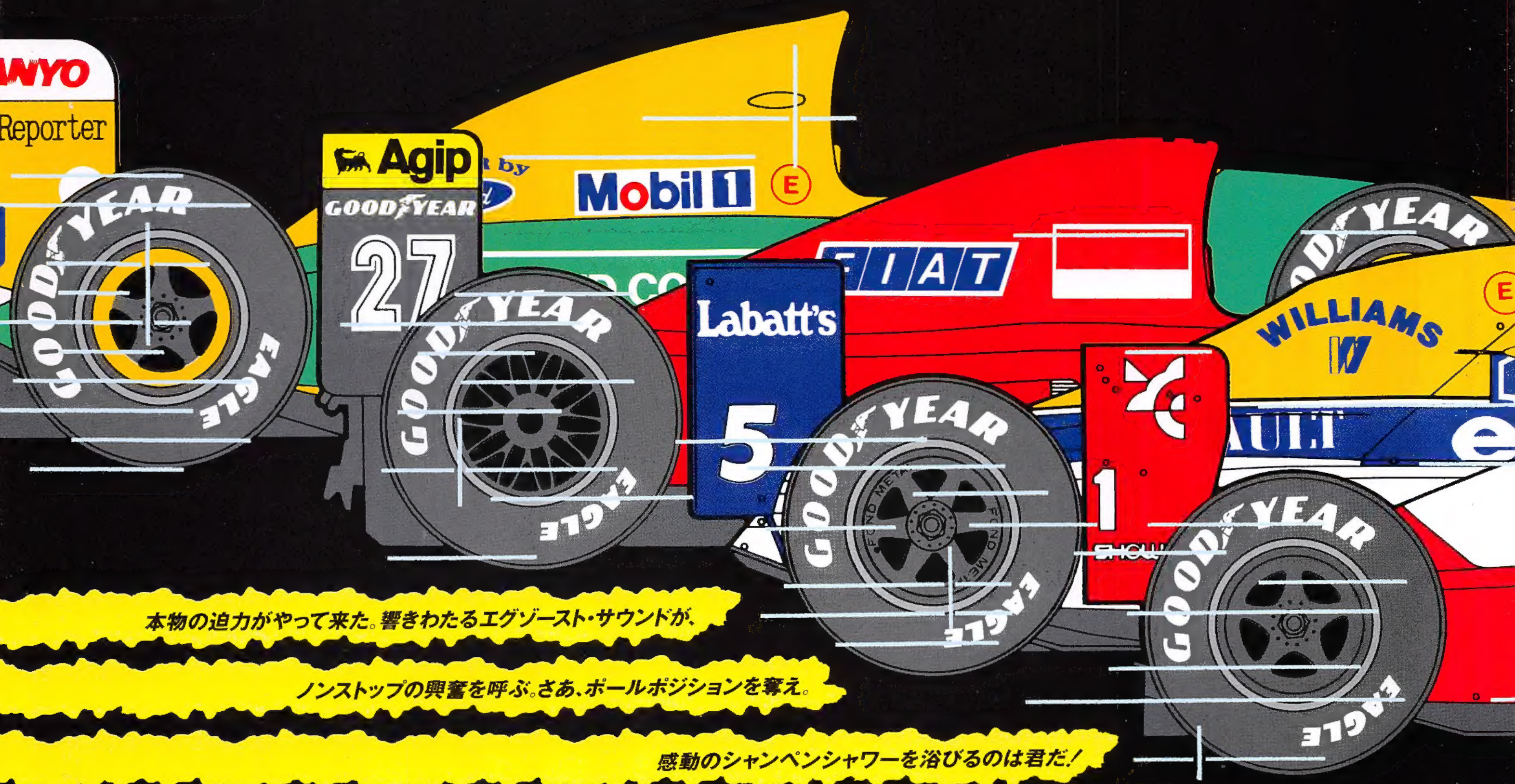
GROUND EFFECTS™

(グランド・エフェクト)

GROUND EFFECTS

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®



本物の迫力がやって来た。響きわたるエグゾースト・サウンドが、
ノンストップの興奮を呼ぶ。さあ、ポールポジションを奪え。
感動のシャンペンシャワーを浴びるのは君だ!

「こいつはスゴ
超リアルF-1ゲーム到着。

FOCA及びフジ・テレビジョンの認可を受けた、超リアルF-1ゲーム到着。
ウイリアムズ、マクラーレン、ベネトン、フェラーリの
実在するF-1ビッグ4チームとマシン、コンストラクター、ドライバー、コースが登場。
かってこんなリアルなF-1ゲームがあっただろうか。

McLaren INTERNATIONAL
WILLIAMS GRAND PRIX ENGINEERING LIMITED
Benetton Formula 1 RACING TEAM









一発逆転の連続技特集だ!!

©カプコン　画面は開発中のものです

ついにその全貌が明らかになった「トーナメントシステム」&格闘ゲーム初の「テクニカルボーナス」!! キャミィも新技追加だ!!

新システムで登場!!

4台の筐体を使ってチャンピオンを決定する!!

スーパーストIIでは最大4台まで筐体をつなぎ、トーナメント戦を行うことが可能だ。1試合は1R先取とし、3試合目で1～8位が決まる。まずベスト4が決まり、2試合目は1試合目で闘った者同士&負けた者同士が闘う。そして、3試合目で最終順位が決定するのだ。

注意すべきは、2試合目以降の「シートチェンジ」。試合が終わると、画面に「シートNo.○○に移動してください」か「このままお待ちください」のどちらかが表示されるので、画面をみて指定された席へ移ろう。

なお、このモードではドローは一切ない。体力が同じなら、スコアの高いほう、スコアも同じなら判定に持ちこんで勝敗は必ず下されるのだ!!



規定人数に達しないときは、CPUが相手をしてくれる。

格闘ゲーム初、得点表示システム

プレイ中、キャラクター名の下を、スーッと現れ、スーッと消えていく、黄色い点数表示。これは、一種のテクニカルボーナスだ。さて、どんなものがテクニカルボーナスとなるのであろうか。



栄光のチャンプ目指して、修業に励め!!

●ファーストアタック

読んで字のごとく、そのラウンドで最初に攻撃を当てたほうに加算されるボーナス。

●コンボボーナス

これは、連続攻撃が入ったとき。ケンの3段やバルログの6段が決まったときなど、「6HIT COMBO」というふうに表示される。通常技だけより必殺技をからめたほうが高得点となる。

●リバーサルボーナス

一言でいうと逆襲ボーナス。相手の技の出しかけにカウンター攻撃を当てたときや、なんと、起き上がり必殺技を出したときに入る。これを利用して、vsCPU戦で、起き上がり昇龍拳などの練習にはげむのだぁー!!（ちゃんと無敵～無敵になってないとボーナスは入らないゾ…）。



ジャンプ大パンチ→アッパー昇龍なら「3COMBO」。

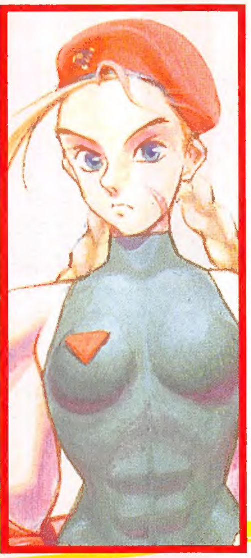


これでまた起き昇フリークが増える?リバーサルボーナス。

…このほかにも、ピヨらされたとき、ノーダメージで回復できた場合にもボーナスが入る。いろいろ探してみよう。

担当　N・O

キャミィ
CAMMY
KAL



先月紹介した、〝同時押しを使った足払いからの連続攻撃〟ができなくなったため、ほかのキャラから驚異の目でみられていた裏拳も今やあまり使わなくなった。しかし、だからといってキャミィが弱くなったのかというとそうではない。ほかにもまだ強力な連続技が存在しているし、なにより新必殺技が追加されたのだ。

その名もアクセルスピンナックル

コマンドは←↙→+パンチ。これが非常に使える。飛び道具をいとも簡単に抜けてしまえるのだ。それだけでなく、大きく前進しながら裏拳を放つため、ある程度先読みしていれば、飛び道具を抜けつつ攻撃を加える、という芸当も可能になる。

これで、今まで嫌っ!っていうほど苦しめられた飛び道具持ちに、逆に「いつ抜けてくかわかんないよ~」というプレッシャーをかけることができる。ただし、通常攻撃にはやられてしまうので、対空とかに使ったりしないように。

このアクセルスピンナックルは、キャミィの基本である、「少し離れて前後うろうろ」に組みこんで、「いきなり踏みこんで中足払い」や、すす~っと下がっての「いきなりスパイラルアロー」と同じように使うと効果抜群だ。アクセル~で接近した直後に続けてキャノンスパイクを出したりするのも1つの手だ。

そうして、相手がこちらの地上での動きに注意を向けだしたら、たまーに不意を突いて跳び込んでみよう。


波動拳を抜けつつ裏拳!もう飛び道具なんて怖くないやいっ!!

お手軽3段威力は絶大

キャミィはジャンプがほわ~んとしているので、跳び込むチャンスはあまりないが、もしあったなら次の連続技を狙ってみよう。

跳び大パンチ→立ち大パンチ→キャンセルスパイラルアロー。パンチを使うのはめくりにも使えるから。威力は相当なもので、スキがあり次第、のがさず決められるように練習しておこう。


対空に使うなら、このしゃがみ大パンチかキャノンスパイクを。


この近距離立ち大パンチにキャンセルをかけ…。


スパイラルアローを出す。キャノン…のほうが安全でより良い。

T.ホーク
T. HAWK
YOU. A

強力!めくりバスター4段

スーパーで新キャラとして仲間入りしたT.ホークの連続技は、ベビーボディープレス(ジャンプ中にレバー下で大パンチ)でめくりから入り、着地後立ち中パンチ→大トマホークバスターをキャンセル技でつなぐと、強力な3または4段攻撃として成立する。この連続攻撃で相手の体力のほぼ半分、あるいはそれ以上のダメージをになる。

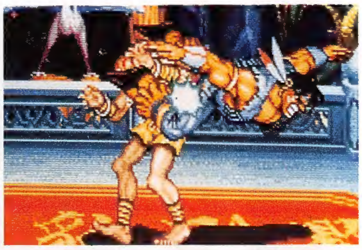
トマホークバスターは小、中パンチで出すと1発当たって相手は倒れてしまうが、大ならキャラによっては2発ヒットし、より大きなダメージが与えられる。ザンギエフやダルシムなど、のけぞり時のくらい判定が大きい相手なら2発、春麗、本田などに対しては1発という具合だ。

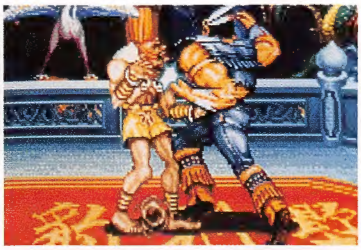
1発だけが当たるキャラのうち、ガイルとブランカに対しては下(根本)でヒットするため、倒れずに反撃されてしまう。そこで、めくりボディプレスから、ガイルに対しては立ち小キック大バスター、ブランカに対しては立ち中キック小バスターを代用しよう。

また、完全な連続技ではないが、めくりボディプレスから立ち中パンチや立ち中キック、中足払いなどを決め(しゃがみ小パンチ連打よりもダメージが大きい)、最後にメキシカンタイフーンで締めるのも破壊力抜群だ。これなら相手の体力の3分の2近いダメージとなる。ピヨったときにこの技が決まれば、まず勝負はついているだろう。この場合はタイフーンをかける際に必殺技で返される恐れもあるが、攻めのバリエーションとして使えるようにしておくだけの価値はある。

相手がピヨったわけではないが、起き上がりにめくりから攻められるというときは、ボディプレスからしゃがみ小パンチを1~3発当ててタイフーンというのが返されにくい。しゃがみパンチの数を変えて相手の必殺技のタイミングをずらそう。




まず、引き付けてめくりボディプレスから入り…。


着地後立ち中パンチを当てつつキャンセルさせ…。


大トマホークバスター。まず根本で1発。


さらに上昇中にももう1発当たり、計4段攻撃の完成。

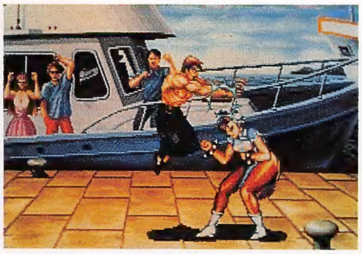
フェイロン
FEI-LONG
MOMO

新キャラ、新技、新連続技…

この新キャラ、フェイロンには飛び道具はない。よって、跳び込みからの攻めがメインになるだろう。

そこで跳び込みからの連続技をぜひ覚えてほしい。これだけで君のフェイロンはパワーアップするぞ。

と、連続技を紹介する前に一つだけ覚えてほしいことがある。中に烈火拳を使った連続技があるが、この烈火拳、


大パンチからの跳び込みから連続技を狙え。



中、大で出せば熾炎脚は2発入る。

3発入れるのは結構難しい。そんなときは、コマンドを中パンチで出してみよう。すると、なぜか入りやすくなるのだ。それと、コマンドは一回、一回確実に入れよう。

それでは、気を取りなおして連続技の紹介をしよう。

●立ち大パンチ→中熾炎脚

全キャラに入る3段攻撃。中の熾炎脚は近距離だと2発入るのだ。決め技は、やはり熾炎脚だろう。

●ジャンプ大攻撃（パンチorキック）→立ち大パンチ→小熾炎脚

これは、ザンギなどの大型キャラクターに入る3段攻撃だ。立ち大パンチを中パンチに変えれば、ほかのキャラクターにも入るぞ。中の熾炎脚だと一発しか入らず、倒れてくれないので、小が良い。

●立ち大パンチ→中烈火拳×3

全キャラに入る、立ち技最強の4段攻撃。入れるのは難しいが、入れば威力の保証はするぞ。さらに、3段目、4段目の烈火拳を中から大に変えることによって、より大きなダメージが期待できるので、余裕があればやってみよう。


ジャンプ大→立ち大→中熾炎脚では一発しか入らない。


烈火拳は、中→大で出すのが一番。

●ジャンプ大攻撃→立ち大パンチ→中烈火拳→大烈火拳×2

これがフェイロン最強の5段攻撃だ。この連続技が全て入れば、相手の体力は四分の一以下になるだろう。烈火拳を途中から大に変えるのは、前にも書いてあるように、威力があるためだ。しかし、入れるのは難しいぞ。



ディージェイ
DEE JAY
KAL

ディージェイはどのへんが変わったのか、実戦での活用法とともに解説していこう。

ガンガン跳び込め！

なんとディージェイのジャンプ速度がUPした！もともと跳び大蹴りは強かったので、これでバリバリ空から強襲可能だ。といっても、あまり考えずに跳びこむのは無謀というものなので、相手が飛び道具を出した瞬間や、次の行動選択に迷っているときなどに跳びこむようにしよう。そして、もし相手がこちらのジャンプ大キックをくらうようなことになれば、すかさず次の連続技を叩き込むのだ！

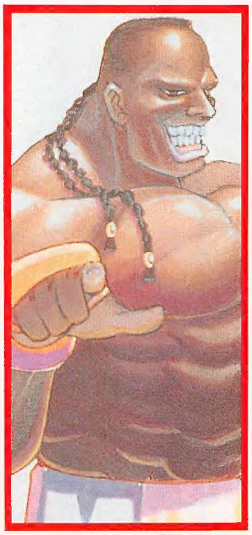

この近距離立ち中パンチにキャンセルをかける。


すると次の大ダブルローリングソバットが2発とも入るのだ。

ジャンプ大キック→立ち中パンチ→キャンセル大ダブルローリングソバット

当然、最初の跳び大蹴りは低打点で当てよう。恐るべきことに、これらの技がすべて決まってしまうのだ。ゲージの半分近く減るうえに、ほぼ確実にピヨってしまう。ブランカなどの体の小さいキャラには2発目のソバットが入りづらいが、ガードで削りになるので大丈夫だ。

これは、ダブルローリングソバットがスピードUPしたためと思われるが、連続技に使わずとも、通常戦で小のソバットを単発で出しても強い。中間～近間なら、エアスラッシャーより相手を転ばすことのできるダブルローリングソバットを狙おう。ただし、飛び道具を抜けられない、という弱体化もしているので注意。



対空技に使えるぞ！マシンガンアッパー

威力は相変わらず低いが、判定が強くなり、完全に対空技として使えるようになったマシンガンアッパー。相手が跳びこんできたら多少早めに出して、ボタンを連打すればいいのだ。

ほかにはしゃがみ小パンチが強い。彼自身の移動速度も速くなったので、しゃがみ小パンチや小キックを出しつつ、ソバットやスライディング、跳び込みを狙っていこう。


ボタン連打で出ている時間をながくすれば落としやすい。


相手の足払いなどに打ち勝つしゃがみ小パンチ。

春麗
CHUN―LI
FRS―N.O

あの3段は健在!!

春麗の連続技といえば有名な「ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル百裂」。スーパーになっても、もちろん健在だ。

相手によっては「めくり大キック→立ち中パンチ→掌底キャンセル百裂」なんていうのも可能。相手をピヨらせたいときなどに使う、跳びこみ3段は「ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→オーラパンチ」がいい。

また、相手の起き上がりには、早めに空ジャンプ（斜め下に溜めておく）で相手に密着、早めにしゃがみ中キックを重ねておき、掌底キャンセル気功拳を狙ってみよう。

春麗といえば、「対空技が貧弱」というイメージが強いが、今回、正面からの跳びこみに対して4種類の対空技がある。遠いときはオーラパンチ。リュウ、ケンの跳びこみはまず返せる。近距離は大キックの回し蹴り。さらに近いときは新技の天空脚（超近距離大キック）だ。



あいかわらず、ブランカにゃ入らないが、健在の3段。百裂のかわりに気功拳でもいい。

朗報・復活の空中SBK

前バージョンではなくなってた空中SBKが復活、しかも軌道が新空中竜巻のようになっての再登場だ!!実は、こいつを地上から出すことができる。かく乱に使おう。


放物線を描くような軌道の空中スピニングバードキック。

リュウ&ケン
RYU & KEN
YOU. A

大・大・昇龍はスーパーも健在

ケンの連続技はジャンプ大パンチ（または大キック）を当て、着地後しゃがみ大パンチ小昇龍拳を決めるのが基本となる（大昇龍の2発より小昇龍のほうがダメージが大きい）。この連続技は確実に行えば全キャラに対して入る。立ちアッパーよりしゃがみアッパーを使うのは、攻撃判定が出るまでが微妙に早く、連続技が入りやすいためだ。

3段攻撃を決めるときに最も注意しなければならないのは、ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパーがぎりぎり連続になる程度に、ジャンプ大パンチをできるだけ高い打点で当てること。引き付けるのではなく、早めに当てるほうが連続技が成立しやすい。

例えば、この3段攻撃がいちばん入りにくいリュウ、ケン、春麗に対しては、ジャンプ大パンチを引き付けて当ててしまうと最後の昇龍拳がまず空振りしてしまう。ところが、あらかじめ空中で大パンチを出しておき、落下に任せてパンチが当たるように調節してやると（この3人が背が低めなので、これでもしゃがみアッパーへ連続になる）、今度は3段攻撃が決まるのだ。

このように、連続技につなぐことを考えた場合は、ケンに限らずリュウやそのほかのキャラでも、ジャンプ攻撃は（着地後の技に連続でつながる程度に）できるだけ早めに当てるほうがいいということがいえる。ぜひ覚えておこう。

さて、リュウの連続攻撃はジャンプ大パンチから入り、キャラによってしゃがみアッパー昇龍拳、フック昇龍拳、しゃがみアッパー大竜巻、しゃがみアッパー大波動拳などを使い分けることになる。今回はスペースの都合で、各キャラに有効な連続技をひとつひとつみていくことはできないが、これは次号で一覧表にまとめて紹介したいと思うので期待してほしい。

なお、前回取材時のバージョンから変わったこととして、リュウ、ケンを含めた全キャラの同時押しによる連続技が、一切取り外されるという変更点があった。立ち小キック→しゃがみアッパー昇龍拳（波動拳）は成り立たないし、相手の起き上がりにめくりが決まったとき、小足払い2発→アッパーでピヨらせるという黄金パターンも通用しないわけだ。最近では同時押しがもはや基本技となっているリュウ、ケン使いもみかけるが、彼らにとってはショッキングな変更ポイントとなりそうだ。


できるだけ高い位置で大パンチを当て…。


着地直後にしゃがみアッパーから…。


小昇龍拳にキャンセルでつなぐ。

ガイル
GUILE
いなりん

新必殺技などなくたって…

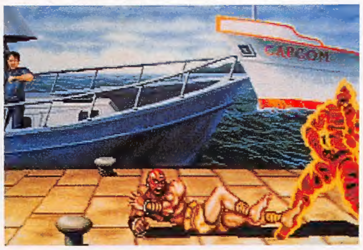
ガイルには同時押しを使った7段攻撃などがあったのだが、今回同時押しがなくなってしまったので、前からある連続攻撃を入れるのがよい。

通常時に入れる連続技として、ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルトの3段攻撃が最もポピュラーである。

そのほかにジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→サマーソルトや、画面端でのジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ソニック→立ち大パンチなど今まで使えた連続技はすべて使えるということだ。


ここから何を入れようかねえ。自身があるなら立ちアッパーを入れてサマーだけど…。

ダルシム
DHALSIM
MOMO



ここに大スラを入れる!

ヨガファイヤーで連続技!

ダルシムの変更点は一つだけである。その変更点というのは、小のヨガファイヤーが当たっても倒れなくなったことだけだ。これが良い点なのか、悪い点なのかはおいといて、唯一の変更点のヨガファイヤーを使った連続技の一部を紹介しよう。

小ヨガファイヤー→大パンチの2段攻撃。これは、ヨガファイヤーが遠い間合いで当たったときに有効な連続技だ。

これよりも近い間合いでヨガファイヤーが当たったら、大パンチを大スライディングに変えてみよう。これならば、2段攻撃が入った上に、相手が倒れてくれるのが強い。うまく使い分けよう。

ブランカ
BLANKA
MOMO

キャンセルだ！お手軽3段攻撃

新技、バックステップローリングでの連続技はまだないので、ターボまでにあった連続を使うことになる。
今までのジャンプ大パンチ→立ち中パンチor大キックの連続技は入りにくくなってしまった。だが、最後の攻撃(3段目)をしゃがみ中キックにすれば確実に入るので、こちらを使おう。


ここにキャンセルをかけよう。強力な3段攻撃を覚えたぞ。

これまでは今まで通りの連続技だが、スーパーになって新しい連続技がみつかった。ジャンプ大パンチ→レバー入れ中パンチ（頭突き）キャンセル→ローリングだ。
なんと、ターボまでキャンセルのかからなかった、レバー入れの中パンチ、頭突きにキャンセルがかかるようになったのだ。ただし、キャンセルがかかるのは、頭突きの1段目だ。ローリングは早めに入力しよう。

ザンギエフ
ZANGIEF
いなりん

無敵技でも抜けられない…それが連続技

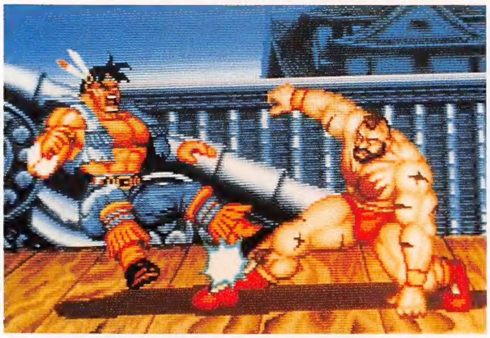
ザンギエフの連続技も、前からおなじみのめくりボディプレス→立ち中パンチ→立ち小キック→大足払いの4段攻撃がおすすめである。スーパーストIIでは、ブランカにも立ち中パンチのあとの立ち小キックが近い間合いのひざにならないので、この連続攻撃は全キャラに入る。
また、相手が限られているが、めくりボディプレス→立ち中パンチ→立ち中パンチ→大足払いの4段攻撃もある。
そのほかに、めくりボディプレス→中足払い→ダブルラリアットの3段攻撃もいまだ健在である。この3段攻撃も全キャラに入れることができる。


ブランカにもこの立ち小キックになる。

無敵技だと抜けられる…それが連係技

ザンギエフの立ち小パンチのひじの当たり判定がなくなり、立ち小パンチがボタン連打で連続で入るようになった。よって、めくりボディプレス→立ち小パンチ連打→スクリューの恐怖の連係技が可能に。
キャラによって立ち小パンチ連打の入る数が違う。立ち小パンチが2発しか入らないキャラには、めくりボディプレス→立ち中パンチ→立ち小キック→スクリューを入れたほうが体力を少しだけ多く減らすことができる。
というわけで…、
スクリューにつなげるところを無敵技で返してくるような相手には連続技を、素直に最後までくらい続けてくれるような相手なら連係技からスクリューをかける、というように使いわけていこう。
でも、無敵技で100%返せる人もいないと思うので、スクリューを狙っていこう!!


これが連続で入るのは大きいね。


連続技なら反撃されることもない。

E.本田
E. HONDA
FRS−N,O

フガフガバンゴゴ、うわ〜い!!

本田の3段はあいかわらず、ジャンプ大パンチ→立ち大キックが入る。飛び道具を先読みして跳びこんで使おう。
あと、ジャンプ大パンチ→レバー入れ中キック→百裂も今まで通り使える。
そして、さばおり→スモウプレス→しゃがみ中キックだが、途中のスモウプレスの出し方が変更されて、レバー下入れ中キックになった。レバーを入れないとジャンプ大キックと同じグラフィックの中キックが出る。ジャンプしたらレバーは下に入れるクセをつけよう。このフガフガバンゴゴ、決まるとんでもない大ダメージを期待できるぞ。


スモウプレスはレバー下に入れ中キックに変更。

M.バイソン
M. BISON
YOU. A

スーパーでは3段がやっと!?

バイソンは連続技に関していえば、最もパワーダウンした不遇のキャラといっていいだろう。ターボで可能だったダッシュアッパーを連続で決めるといった芸当は、スーパーではとてもムリだ。
では実際に使える連続技はというと、めくり（ジャンプ大パンチ、大キックで可能。ターボよりはめくりやすい）以外で今の所分かっているものでは、ジャンプ大パンチから着地後立ち中キック（立ち中パンチでも可）を当て、ダッシュストレートにつなぐ3段攻撃がよさそうだ（キャンセル技ではない）。この3段はターボでも使えたが、スーパーではこれすら決めるのが難しくなってしまった。
もし、確実に連続技を入れたいなら、ややダメージは小さいが、ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→ダッシュストレートの4段で代用するといいだろう。


ジャンプ大パンチのあと、立ち中キックを当て…。


最後にダッシュストレート。これだけでもけっこうムズイ。

バルログ
BALROG
FRS-N.O

今までの多段攻撃は全部有効

バルログの3段はジャンプ大爪→しゃがみ中キック→しゃがみ中爪。これは一撃目が大キックから大爪になっただけだが、キックも爪も新グラフィックになって、大爪のほうがやりやすいという結果から。

バルログ最強の連続技は、しゃがみ小爪キャンセル大ローリングクリスタル→しゃがみ中爪。これは前作ダッシュターボよりも溜めが短くて済むためまた使用頻度も増えそう。

相手の起き上がりには、例のしゃがみ中キック×2→しゃがみ中爪が有効。

…こんな感じで、ダッシュやダッシュターボで使えた連続技はみんなスーパーにも持ちこされているが、唯一、しゃがみ中爪×2だけはつながりにくくなったようだ。



ハイ、6コンボ確定ね。



対空はしゃがみ大爪。

続報スーパーのバルログ

まず、気になる対空兵器。これはしゃがみ大爪で決まり。

この技は前作での立ち小、中爪のグラフィックだが、攻撃判定が段違いに強い。もう、リュウ、ケン、ガイルの跳び蹴りも怖くない!!なんとこの技で春麗のジャンプ攻撃も返せる!!通常技では立ち中、大爪や立ち中キックが間合いをつめたり離したりするのに有効。スターダストはダッシュのころの判定（斜め上に強い）に戻された。

サガット
SAGAT
いなりん

遂に実現、大・大・アパカッ!!

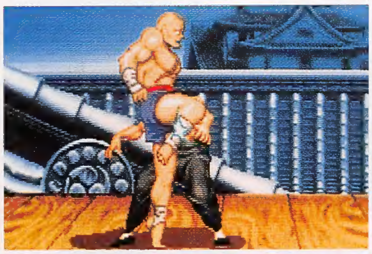
サガットの立ち大キックにキャンセルがかかるようになった。立ち大キックは2段攻撃なのだが、これの1発目にキャンセルがかかる。

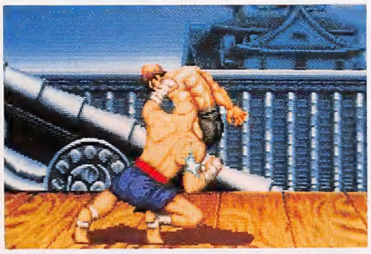
これによって、ジャンプ大キック→立ち大キック→タイガーアッパーカットの3段攻撃が可能になった。ただでさえ攻撃力の高いサガット、この3段攻撃の威力のすさまじさがわかってもらえるだろう。

また、ジャンプ大キック→立ち大キック→タイガークラッシュという4段攻撃も可能である。タイガークラッシュが変わって下から突き上げるようになり、見た目も非常にかっこよくなっている。

また、あまり使うことはないだろうが、一応ジャンプ大パンチ→立ち大キック→タイガーショット（グランドタイガーショット）というのも連続技になっている。

とにかくサガットの連続技はどれも強力である。


ここでキャンセルをかけて…


アッパーカットが入ってしまいます。

ベガ
VEGA
KAL

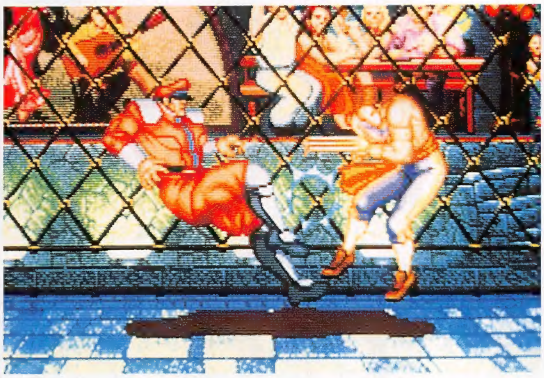
帝王復活のきざしあり!

帝王はパワーUPしている。新必殺技のデビルリバースの使い方がまだはっきりしないが、各通常技がダッシュのころと同じような感覚で使えるのだ。立ち大キック、中足払い、ホバーキック、登りジャンプ中パンチや逃げ大キックなど。したがって、普段の戦法はダッシュのころのものでいけるぞ。

必殺技に関してもパワーUPしていて、ダブルニーをガードされて一方的に反撃を受けるようなことは少なくなった。また、しゃがみ小パンチをキャンセルしてのヘッドプレス&スカルダイバーで体力を削ることができるので、この技を出す価値が高まった。

連続技に関しても、しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→キャンセル小（中）ダブルニーが健在なので心配はない。ただし今回はダブルニーで相手が倒れてしまうので、溜めつつホバーキックで近づいて、再度起き上がりに連続技を狙いにいくか、サイコで削ろう。

そのほかの技では立ち大パンチが強くなり、対空技として使えるようになった。ただタイミングを合わせるのが難しく、それほど頼れる技ではない、というのを覚えておこう。


ダブルニーの威力が高くなっているので使える。相手が転ぶのもいい。
デビルリバースのおかげで変な動きの楽しみが増えたベガ、これはやるしかない!!


地上での対空技、立ち大パンチ。無理に使うより、垂直や登りのジャンプ攻撃を使ったほうがいい。

1993AMショー
人気アンケート 第2位

新旧キャラ揃いぶみ格闘絵巻!

餓狼伝説SPECIAL™

ついにその姿を現した超話題作が登場!今回は、新キャラクター7人を中心に、対戦における攻略を見ていこう。そのほか、テリー、アンディ、そしてギースのCPU戦の基礎もあるぞ!新たなる餓狼の魅力に打ちのめされるのだ!!そして、ラストに秘められた大きな謎を開くのは君だ!

ギース・ハワード
ザコどもを蹴散らせ!

MOMO

ギースといえば、当て身投げである。対戦では、この当て身投げが出せなければ話にならない。当て身投げの出せないギースなど、おせち料理のない正月のようなもの。それぐらい(どれくらいだ!)必要な技なのだ。

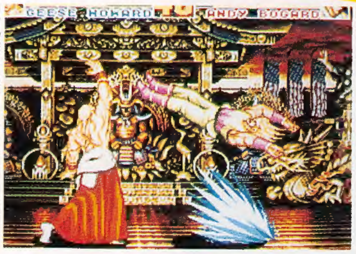
まず相手を跳ばすキャンセルが基本

ギースには、強力な対空技(当て身投げね)があるので、相手を跳ばせることを考えよう。

跳ばせるには、飛び道具である烈風拳を使う。しかし、ただ出すだけではダメだ。キャンセルを使って出そう。

使えるのは、立ち小キックや大足払いからのキャンセル烈風拳だ。これらのキャンセル技で間合いを離したら、烈風拳を連発して、相手が跳び込んでくるのを待とう。

ただし、アンディに連発していると空破弾で反撃されるので注意しよう。



烈風拳の撃ちすぎは、小の空破弾で返される。

上段当て身投げ!! 裏の裏の裏をかく

相手が跳び込んできたら、当然、上段当て身投げで返す。

しかし、相手が技を出さずに跳び込んでくると、当て身投げはスカってしまうのだ。しかも着地して、投げられてしまう。注意しよう。

そんな相手には対空技として、しゃがみ大パンチを使おう。威力はないが、悪くて相打ちですむのが強い。しかし、この辺は読みで、当て身とパンチを使い分けよう。

ほかに上段当て身投げの使い方として、起き上がり必殺技を持っている相手(テリーやキム)を転ばし、起き上ると ころに近づき、上段当て身投げを重ねておく。こうしておけば、起き上がり必殺技を出されても当て身で投げてくれるのだ。時々使うと効果あるぞ。

ただし、読みが外れると後が恐いのだ。



ああ…スカっている。この後、投げか超必殺。

狙って出そう 中段当て身投げ

中段当て身投げは通常技しか投げられないので、あまり出番はないかも知れない。しかし、キャラによっては使い分けたほうがいいのもいるぞ。

通常技の強いキャラ、チンやビリーなどと接近戦になったときは使える。テリーや舞のような、キャンセル野郎にも効果的だ。ライン飛ばしキャンセルをやろうとしたところを投げてしまえ。

ギースの起き上がりには、よくテリーやベアがしゃがみパンチを重ねてくるので、起き上がり中段当て身投げも出してみよう。



甘い、甘い。そんなものか…テリー。

烈風拳	↓↘→+A or C
疾風拳	ジャンプ中↓↙←A or C
当て身投げ	←↙↓↘→↗+B or D

ヴォルフガング・クラウザー

ブリッツボールですべてを焼きつくせ!!

N.O

メインは下段ブリッツボール

飛び道具であるブリッツボールは下段をメインに使おう。上段は、ときどきフェイントに使うくらい。下段なら、ローレンスのブラッディスピンも防げる。

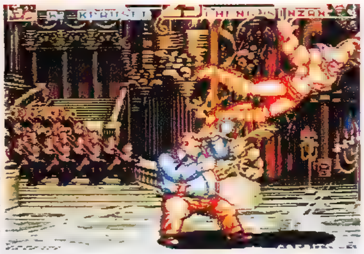
さて、遠くからブリッツボールばかりでも跳びこんでこられたらどうするか?

近ければ立ち大キックが、遠ければ小のレッグトマホークが一応の対空技になる。

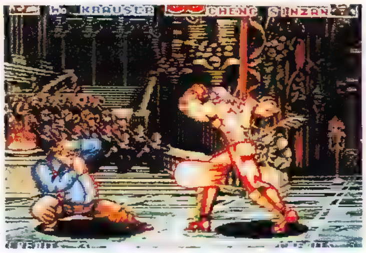
ジャンプパンチを有効に!!

クラウザーの斜めジャンプパンチは、ボディプレスだ。

この技は少しクセがあるのでとまどうかも知れないが、小パンチで出すと便利。ジャンプした直後に出すと着地までずっとボディプレスの体勢でいられる。



常に出っ放しのジャンプ小ボディプレス。



通常技（小）をガードさせて仕上げに下段ブリッツボール。

もちろん、めくりにも使える。相手がダウンしたらジャンプ小ボディプレス→しゃがみ小パンチを2～3回ガードさせ、立ち小キックにキャンセルをかけて下段ブリッツボールを出すのがクラウザーの基本戦法だ。

当て身投げの性質

クラウザーの当て身投げは〝中段当て身投げ〟であり、相手の立ち攻撃&しゃがみパンチのみに有効。

その他の攻撃には効かない。ギースの上段当て身投げよりは使用頻度が低いが、使用例は相手のライン移動をガードした後や、突進形の必殺技を出したあと「とりあえずしゃがみ小パンチ」というプレイヤーは多い（最も素早く出る技だから）。これを狙え!!

また、当て身投げは相手の攻撃をガードしてから出すのではない。相手の攻撃が出たと同時or少し当て身のコマンドが先に入力されてなければならない。カン違いしないようにね。



当て身は相手の立ち攻撃&しゃがみパンチに有効。

投げについて

クラウザーには、レバー相手方向＋Dボタンでネックハングブローというつかみ技を出せる。

この技はレバーガチャガチャ＋ボタン連打で、うまくいけばCボタンの投げより減らせられる。投げるよりは、こっちの接触技のほうを狙ってみよう。

上段ブリッツボール	↓↙←＋A or C
下段ブリッツボール	↓↙←＋B or D
レッグトマホーク	↓↘→＋B or D
当て身投げ	←↙↓↘→↗＋A or C

ビリー・カーン

棒が伸びてびんよよよ～ん

ぴぐ

ビリーといえば三節棍。それゆえ、闘いにおいても三節棍をうまく操ることが肝心だといえよう。それでは対戦における基本的な動きをおさえておこう。

長いぞ三節棍!!

ビリーの攻守の中心となる技が「三節棍中段打ち」だ。溜め技ではあるが、溜めに要する時間は短いので、対戦ではガンガン使おう。遠距離での立ち小キックは、前に移動しながらの攻撃なので、それで敵に接近しての中段打ちで奇襲をかけたり、ジャンプ攻撃からの小技ピシピシのフィニッシュに使ったりと、その用途は幅広い。

また、中段打ちの類似品として「雀落とし」がある。この技は対空技として、というより敵を飛ばせないための牽制技として、時々使っていると効果的だろう。

そのほかの必殺技

対空技としては「旋風棍」が使える。ただし、敵が地上にいるときに出すと、自分の攻撃間合いの外から攻撃されてしまうので要注意だ。

「強襲飛翔棍」は落ちてくる位置を若干ではあるがコントロールできるので、めくるかめくらないか自分でも分からないくらいのところに落下して、敵を撹乱しよう。当然の

ことながら強力な対空技のあるキャラクターには使わないようにしよう。また、棍が地面から離れるまで、やられ判定のみが存在し、攻撃判定がないので、そこんところをよく考えて使おう。

役に立つ!! 避け&ライン飛ばし

ビリーの技の中でも利用価値の高いものが避け攻撃とライン飛ばし攻撃だ。

ビリーの避け攻撃は斜め上方に対して強いので、対空技として十分使える。斜めに対しては避け攻撃、真上に対しては旋風棍と、うまく使い分けよう。

次にライン飛ばし攻撃だが、これがかなり長いので、棍の先端が引っかかる程度の間合いで、どんどん使っていこう。ちなみにライン移動攻撃もカッコいいぞ。



この避け攻撃が対空として威力を発揮する。

三節棍中段打ち	←ためて→＋A or C
雀落とし	↙ためて↗＋A or C
旋風棍	A or Cボタン連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→＋B or D

なんといっても中段打ちを使いこなすのが勝利への近道だ。立ち小・大キックが出ている間に溜められるので、バカスカ攻めて攻めて攻めまくろう。



この技を出してる間に溜めて中段打ちだ。



強襲飛翔棍は、やたらと使わないように。ウッ、当て身投げえ。

対戦攻略

ローレンス・ブラッド
サーベルは破壊力バツグン
R-K君

ローレンスは、通常技、必殺技ともに、リーチの長さのある攻撃を持っている。必殺技は利用価値がどれも高いので、使わない手はないだろう。

必殺技

●ブラッディサーベル
この技がローレンス最長のリーチを持った技だ。離れた状態での牽制や、奇襲、相手の飛び道具との相打ち狙いなどに使える（大）。

●ブラッディスピン
ご存じの突進技なのだが、実はこの技、地を這う飛び道具（パワーウェーブ、烈風拳）にも当たってしまうのだ。
そんなわけで、相手の飛び道具には弱いこの技だが、ガードさせれば2発削れる。

●ブラッディカッター
この技は相手の飛び道具を撃ったスキに当てることができる技だ。


立ち大キックの早さは異常!!でも出したあとにはスキあり。


垂直ジャンプの小パンチは遠い間合いでの対空になるぞ。

この技があるおかげで、飛び道具のある相手とも対等に闘うことが可能だ。だがしかし溜め撃ちなので注意。

通常技

通常技は、使えるものを紹介していこう。

●立ち小パンチ（近距離）
近距離戦で威力を発揮する。この技からキャンセルでブラッディサーベルは連続技になる。敵が真上に跳んで来た場合の対空にもなる。

●立ち小パンチ（遠距離）
マントのリーチが異様に長く、なおかつ小パンチなのでキャンセルが可能。牽制に使える。唯一の注意点は、しゃがんでる敵に当たらないこと。

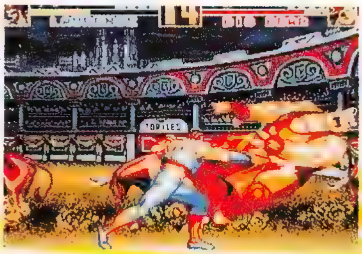
●立ち小キック
対空兵器専用技。

●立ち大パンチ
近距離で出すと、小パンチと同じマント攻撃になり、こちらも同じくキャンセルで連続技になる。スキを見てたたき込めば逆転可能だ!!

●立ち大キック
この技はとにかく**リーチが長く、出るのが早い!!** 相手が歩いてくるところにドカッと一発入れるのに最適だ。
対コンピュータ戦でもこの技がかなり有効。

●ジャンプ攻撃
ジャンプ小パンチは、出っぱなしなので対空、攻め共に使える。ジャンプ大パンチからのスペシャル3段もあるぞ。

●フライングバスター
空中投げ。チンの大太鼓腹打ちなど楽々投げられるのだ。狙っていこう。


ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ブラッディサーベル。

ブラッディサーベル	←↙↓↘→+A or C
ブラッディスピン	←ためて→+B or D
ブラッディカッター	↓ためて↑+C

アクセル・ホーク
動きは鈍いが、リーチとパワーで押せ
EGLD


これがアクセルの避け攻撃!!スマッシュボンバーの溜めに注意。

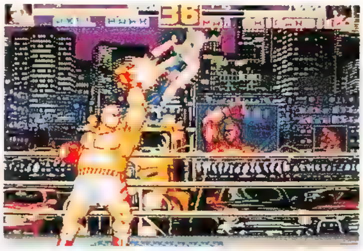
アクセルは以前にくらべ多少にぶくなっているものの、通常技でも振り回している腕に残像のように攻撃判定がある。など見た目は強そう。迫力で相手を押していけ。

超リーチ!避け攻撃&小パンチ

アクセルの最大の武器といえばこの避け攻撃。見た目どおりの恐ろしいリーチを持った技だ。少々出るのが遅いが、相手が技を空振りしたところなどに出すだけで効果がある。
そして立ち小パンチは見た目の割にはリーチのある技。小パンチなので当然、スキが少ないほう。
ほかにもまだ様々な技があるがまずはこの2つの技を覚えよう。

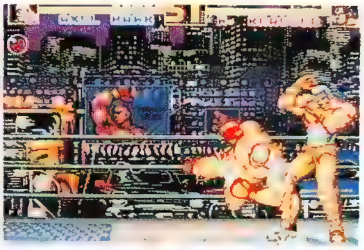
必殺技は使えるか?

餓狼1のキャラ、マイケル・マックスの技であったトルネードアッパー。アクセルホークが使うと実に弱い。避け攻撃で抜かれることはないものの、何といってもスキが大きいのが難点。おもいっきり遠めで使うとか、キャンセルで使うなどの工夫が必要だ。
アクセルダンスはジャンプ攻撃やライン移動攻撃からの連続技と削りに使える。
残りのスマッシュボンバーは地上ではあまり使えない技だが、対空に使えばほとんどを落とすことができる強力な武器となる。それではほかの対空の技を見てみよう。


しゃがみ大パンチ。真上に攻撃する技は珍しい。

対空の強さそれがアクセル

まずはしゃがみ大パンチ。これは見てのとおり、真上に対してほとんど攻撃を返せる。ほかにも立ち大パンチやライン飛ばし攻撃（手前のみ）などがある。状況に応じて使え。


これが2段攻撃になっている。小と使い分けて混乱させろ。

端に追いつめてワッハッハ

アクセルを含む三闘士ステージは1ラインバトルとなっている。ここでアクセルのパワーが爆発。相手を端に追いつめて、スマッシュボンバーやアクセルダンスなどを出す。そして跳んで来たら、対空技で落とす。2段攻撃となっているジャンプ大パンチ等の突っ込み方がポイントになるぞ。
リーチと対空をうまく使っていけば恐れるものは何もない(ホントか?)。ヒマになったらアクセルダンスで踊ろう。

トルネードアッパー	↓↘→+A or C
スマッシュボンバー	↙ためて→+A or C
アクセルダンス	A or Cボタン連打

ダックキング

ジャンプ攻撃の強さと超変則的な動きで相手をかく乱しつつ勝つのだ！ KAL

ダックキングは飛び道具を持たず、通常技のリーチも短い。半面、ジャンプが速く移動しながら攻撃をする技(立ち大パンチやスライディングなど)なども併せ持ち、遠間から一気に踏みこんでの攻撃など、リーチの短さを補っている。

だがしかし、ダックキングを使っている人の中にさえ、いったいどの技をどのようなときに使えばいいのかわからない、という人がいるはずだ。

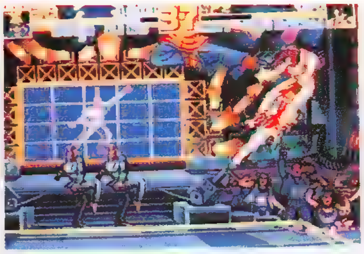
ダックキングはこう扱え

まずはじめに、ダックキングは結構気軽に跳びこんでも大丈夫なキャラだ。ジャンプも速いので、飛び道具を見た瞬間にジャンプすればだいたい間にあう。跳びこんだときに出す技は、なるべく小キックを使おう。ダックキングの跳び蹴りは鋭いので打ち負けることはまずない。跳びこんだあとは、小足払い、しゃがみ小パンチ、立ち小キックに立ち小パンチをタイミングよく2～3発繰り出して、少しずつでいいからダメージをあたえていくのだ。そして、これらの小技が届かなくなる前に、最後の1発にキャンセルをかけて大のヘッドスピンアタックを出したり、届かなくなったワンテンポあとにヘッドスピンアタック、スライディング、ラインとばし攻撃などを出すと効果的だ。

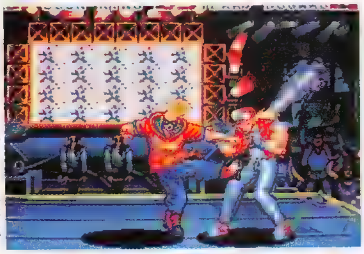
そうしていったん離れたら、すかさず立ち大パンチの移動攻撃を出すか、立ち小パンチや小足払いなどで牽制しつつさりげなく溜め、突然ヘッドスピンアタックを出したりするのだ。あとは最初に戻るか、この牽制→ラインとばし、立ち大パンチ（ヘッド……）を繰り返すのだ。

防御に関していうと、対空技にはしゃがみ大パンチか近くでの立ち大キックを使い、起き上がり時には決してブレイクストームは使わない。3打目の"手"が当たらないと相手が転ばず、反撃を受けるぞ。

とにかくガードをかためれば、数段強くなれるはずだ。



遠～中距離戦でうろうろしているときに、おもむろに跳びこんでも意外と負けない。



小足払い、立ち小キックなどでペシペシ、ペシペシと連続して打撃をあたえる。キャンセルで必殺技を出せば連続技になる。

ヘッドスピンアタック	←ためて→+A or C
ブレイクストーム	↓↘→↗+B or D
ダンシングダイブ	↓↙←B or D
ビートラッシュ	→←→+C
ニードルロー	↘の最中にD



起き上がりでブレイクストームを使うのは危険。ガードするかライン移動で回避しよう。



一度離れたら、一瞬遅らせてラインとばし攻撃やヘッドスピンアタックをかける。

タン・フー・ルー

身軽さを生かせ！ DON

タン老人の特徴、それは小柄な体から繰り出される技のスキが小さく相手の反撃を受けにくいことと、それにともなう接近戦の強さにつきるであろう。今回はカルーク対戦のコツについて触れつつタン老人のすばらしさを皆に教えよう。

基本は小技からのキャンセル技中心

やはりこれだろう。キャンセル技の強みは確実に相手の体力を削れることだ。タン老人を使ううえでは、小足払いをガードさせたらそのまま大足払い→キャンセル衝波で攻めていく。衝波は小でも大でもかまわないぞ。

また大足払いをギリギリ遠くでガードさせてキャンセル箭疾歩（当然小でね）という戦法もとれるがガード後の反撃がこわいのでやはり衝波がいいだろう。

また近づいて小技を出すと見せかけて大足払いで転ばせるのも一つの手、くわしくは後述するがタン老人の大足払いは強力なのだ。

実戦編・対戦するときゃこう攻めろ

まずは接近戦にもちこむことが重要なのだが、近づく方法としては2つある。小の箭疾歩および歩いてジリジリと近づく方法とがある。当然歩いて近づく場合は小、大の足払いを出して相手をけん制しつつ近づこう。

相手に近づいたらもうタン老人の思うがままだ。常に避け攻撃を意識しつつ小技を当てていき、そこに大足払いや箭疾歩、投げなどを狙っていこう。タン老人の小技はスキが少なく連打が効くので返し技をくらいにくいぞ。

お次は対空技だ。タン老人の対空技としてまず思いつくのは必殺技の撃放があるが、実はコレがまた全く使えないのだ（現段階では）。

では何を使うか？ズバリ、避け攻撃の避水波だ！この技はコマンド入力後出るのが少しおそいものの、対空技としては（おそらく）かなり強い。また上半身のやられ判定がかなり小さくなるので飛び道具を抜けるのにも使える。

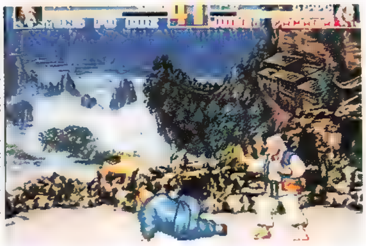
タン老人の強さ、それは避け攻撃や小技のバランスの良さ、これなのだ！

現段階ではその強さはボガード兄弟より上ともいえるタン・フー・ルー、このじいさんをやらずしてスペシャルは語れないぞ。



衝波はリーチがある上に反撃を受けないといいことづくめだ。

箭疾歩	↓↙←+A or C
撃放	Cボタン連打
烈千脚	↙ためて↗+B or D
衝波	↙ためて→+A or C



大足払いで飛び道具をスカすことも可能、やるなジジイ。



こりゃあ使える、バンバン使っていこう。

対CPU攻略

テリー・ボガード
性能アップはうれしいが…

C.LAN

波乱万丈の道…恐るべしコンピュータ

技の出戻りが速くなり、必殺技のスキも小さくなったテリー。それは大変いいことなのだが、CPUは信じられないほどムチャクチャ強い。ライン移動からの投げができないとかいうレベルではない。

まだまだ戦法が確立されていない対CPU戦だが、現在わかっているパターンを紹介していこう。

ここで一つ、テリーの連続技を紹介しておこう。現在見つかっているものは、「ジャンプ大キック↓しゃがみ小パンチ×2↓しゃがみ大パンチ↓小バーンナックル（小クラック）」という5段攻撃。これを全部入れる機会は少ないが、例えば接近戦でしゃがみ小パンチが一発入ったら、そこからのしゃがみ大↓小バーンは確実に入るのである。これは対戦でも重要なポイントだ。


こうやって小キックで跳び込んでキャンセルで削る。


ほーらきたきた。ライジングタックルだ。

では実際にはどう闘えばいいか？現在わかっているものを書いていこう。

VSベア
待つとジャイアントボムやジャンプをよくしてくるのでライジングタックルだ。近づかれたら大足払い。

VSキム
歩いてきたら大足払いを出すとよくくらってくれるぞ。大足払いをガードされてもキャンセルをかけて大クラックを出せば削ることが可能。ライジングが出ないときに跳ばれたら避け攻撃を使う。

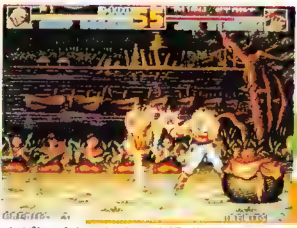
VS東 丈
超強いが、パワーウェーブで押し切ることが一応可能。また、小ライジングでタイガーキックを誘って連続技を狙える。

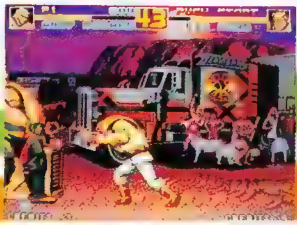
VS十平衛・舞
小キックで跳び込んでしゃがみ小パンチ↓大足パワーで押せる。

ざっとこんな感じである。実はアンディ・テリーが強敵で、1人目に持ってこないとかなり辛いというのが現状だ。ボガード兄弟恐るべし。来月号から本格的に攻略開始だ。

アンディ・ボガード
飛翔拳・斬影拳の連続ガードを狙え!!

NO


小パンチキャンセル斬影拳で削れ！


この後、斬影拳。

要は対戦風に闘うわけだ

スペシャルのCPUは、これまでの格闘ゲームと違い、まるで生身の人間同士が闘うような戦法をとってくるぞ。

このため、こちらも変にパターン化しようとせずに対戦風に闘ったほうが最初のほうは闘いやすい。

飛翔拳をガードさせたら斬影拳

主に遠間では飛翔拳で牽制し、CPUがガードしたら、すぐ斬影拳をガードさせる。その後は、しゃがみ小パンチをガードさせて↓立ち小キック・キャンセル飛翔拳。その後は、再度斬影拳でもいいし、空破弾でもいい。どちらにせよ、このどちらかをガードさせたら、すぐ再度しゃがみ小パンチを出すと、よく当たる。

キャラ別ワンポイント

VS東 丈
スタートの間合いで小斬影拳を出すと、東はタイガーキックを出してくるので、これをガードして大斬影拳で転ばす、というパターンが有効。

VSビッグ・ベア
たくみにライン移動してガードさせる。画面端へ追いつめたら飛翔拳↓斬影拳で削る。

そのうちベアはラインを変えて逃げるのですぐこちらもライン移動で追う。ジャイアントボムは、余裕があれば昇龍弾で返したい。

VSタン・フー・ルー
遠間から飛翔拳連打で削る。箭疾歩には避け攻撃か昇龍弾を決めよう。タンフールーはこの技を好んでよく使うので、意識的に待つのもいいだろう。

VSテリー・ボガード
テリーにいきなりの斬影拳は×。ときどき、溜めなしライジングタックルをかましてくれるのがガンだが、安全に削りだけ考えていこう。

テリーはよくライン移動で逃げるが、これをAボタンのラインで追うと、待ってましたとばかりに避けで落とされてしまう。深追いは厳禁。

ギース・ハワード
Bボタンのライン移動が強いよ。

MOMO

投げるが勝ちよギースの野望

いきなりだが、新キャラ、ギースの基本戦法は烈風拳からの上段当て身投げである。

では、当て身投げのシステムを説明しよう。

当て身の入れ方は、**相手の攻撃が当たる前にコマンドを入れる**、これだ。攻撃をガードしてからでは遅いので注意されたし。

当て身のコマンドを入れるとギースは構えに入るので、その間に攻撃を受けると、見事当て身になる。ただし、相手が技を出さないで落ちてきたりすると、当て身にならず、隙ができるので反撃を受けることになるぞ。

上段・中断の違いは、投げられる技の差である。では、上段から投げられるものを挙げていこう。

●ジャンプ攻撃●必殺技（超必殺技含む）●ライン移動攻撃、である。

ジャンプ攻撃の説明はいいとして、必殺技は飛び道具以外の必殺技ならすべて返せる。

一番難しいのはライン移動だろう。相手が奥のライン、自分が手前のときがやりやすい。CPU戦をやるからには、これくらいできないと辛いぞ。

中段は、通常の立ち攻撃、しゃがみパンチしか返せないので、CPU戦では使う場面は少ないだろう。

上、中段共に足払いは返せないぞ。


十平衛は強いので一人目にしよう。そうすれば、ライン移動だけで勝てる。


ライン奥で止まったら、こっちに跳んで移動してくるぞ。当て身を狙え。

ああ…連続技

ギースの連続技は…**ジャンプ大キック↓しゃがみ大パンチ（2発入る）**の3段しかない。立ち小パンチ×2↓しゃがみ大パンチの4段もあるが、威力が少ないのだ。

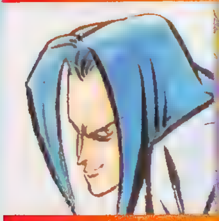
ほかにライン移動攻撃を使った連続技もある。ギースのライン移動は小キックが一番いいだろう。CPU戦でも、よく入るので使えるぞ。**小キック・ライン移動↓しゃがみ大パンチ**。しかし、十平衛には大パンチが一発しか入らないが強いのでなんとかなるだろう。

天下無敵の大人気

サムライスピリッツ

©SNK

[illegible]、対戦で使われ[illegible]技や[illegible]キャラ別[illegible]CPU戦…[illegible]
[illegible]くさん！大[illegible]ページた[illegible]



極意伝授!!

橘右京バックダッシュつばめ返し

担当:FRS-N.O

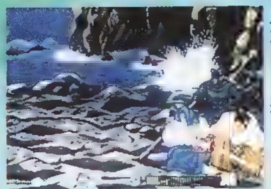
右京の強さを左右する、つばめ返し。さて、この技は右京が空中にいることが、技を出す条件となるわけだが、実はバックダッシュ(跳び退き)中にも出せることが判明した。

このゲームは、コマンド入力後からボタンを押すまでの入力受け付け時間が長い。これを利用して、地上にいるときにコマンド（↙↓↘→：右向き時）を入力、すぐにガード方向にレバーをコンコン、と2回入れてバックダッシュ、右京が浮いた瞬間に斬るボタンを押せば、バックダッシュしながらつばめ返しが出せる。

うまく出すコツは、Aボタンの小斬りで出すこと。Aボタンなら、コマンド入力待ち時間が長いため、とてもやりやすい。



レバーを左へ2回入れてバックダッシュ。右京が浮いたらすぐAボタンを押せ!!



地上で、レバーコマンドだけ先に入力しておいて…、

実戦編・バックダッシュつばめ返しは、こんなときこう使え!!

やり方がわかったところで、実戦投入してみよう。

先月紹介した、相手の起き上がりに足払い、投げ、登りつばめ返し（※しゃがみガードしていると、くらってしまう）のどれかで攻める「三択攻撃」のひとつに組みこんでみる。

実は相手の起き上がりにこの技を使うと、右京の微妙な高さ、相手との間合いによって立ちとしゃがみのガードを使い分けなければならない。

しかも、右京の動きを見てからではガードは間に合わない。

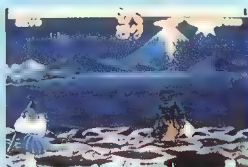
慣れてきたら、つばめを飛び道具として使うことも可能。バックダッシュつばめ返しをA＋Bの大で押せば、ほぼ一画面分くらいの距離をつばめが飛んでいくぞ。

さらに、小や中で出せば対空兵器にもなる。特に、ジャンプの遅いキャラには当てやすいので使ってみよう。



大で出せば通常より長い距離をつばめが飛んでいく。

また、逃げながらつばめ返しがでることを利用して、突きだけをツンツン出してくる相手には、先読みでバックダッシュつばめ返しを出すと、その突きにもろに当てたりすることもできる。



うまく使えば対空兵器としても使える。

この技を地上で突然出されるだけでも相手は嫌なものだ。画面端に追いつめられたりしたときにも有効。

要所要所で使っていれば、おどしにもなって効果的だぞ。

地上でいきなり出るというだけで驚かれ、見た目にも格好いい、バックダッシュつばめ返し。右京使いならマスターするしかない!!



君も半蔵・ガルフォードなら…

しゃがみ大斬りを狙え!!

担当:C·LAN

忍者とくれば…そう、しゃがみ大斬りだ!

忍者系（アースクェイクは除く）で強力な地上での攻撃といえば、そう、しゃがみ大斬りである。

ここでは、この技をかっこよく決める方法を伝授しよう。

ステップ1 まず1回倒す

中足払い、爆炎龍、投げ…何でもいいから1回相手を転ばせよう。そこからすべては始まる

ステップ2 うつせみを出す

そして相手が起き上がるかな～というところにちょうど着地するように、うつせみ天舞、もしくはリア・レプリカアタックを出す。相手はうつせみをガードしようと立っているのでそこを…、

ステップ3 斬ル!

足元ががらあきになったところをズビャアッといくわけだ。1回相手を倒してから使うことになるので、このしゃがみ大斬りでピヨらせることもある。いやーめでたしめでたし。

応用技として、ジャンプ大斬りを早めに空振りしておき、そこからしゃがみ大斬りも狙える。別に起き上がりじゃなくてもいいのなら、ジャンプ大斬りすかしモズ落としなんてのも有効だ。まぁ、それを言ったらほかのキャラも同じだけどね。



早めにうつせみを出してスカらせておき、

この一連の技にも欠点はある。慣れてくると余裕で読まれてしまう点だ。もししゃがみ大斬りをガードされてしまうと、そのスキに小斬りなどをくらってしまうのだ。できればこれは奥の手として使いたいところだ。

もしこのうつせみをもず落としや斬るボタンの投げた後に行うと、めくりになる。知らない相手には超有効だぞ。



しゃがみ大でズバッと斬る!!



美しき舞で翻弄せよ!

跳尾獅子を使いこなせ!

その華麗で力強い技の特性を知るべし!　担当:TKO

跳尾獅子を極めろ!

対空対地と、使い方次第で攻撃に色々と幅をもたせることができる跳尾獅子。

なかでも多用するのは、小で出す跳尾獅子だ。出るのが早いので、相手の意表をつくのにはもってこい。突然前方ダッシュしてから出したり、若干離れた間合いで威嚇に使うのもいい。

立ち（しゃがみ）斬りにキャンセルをかけて出すのも使える戦法だ。ぎりぎりの間合いで斬りをスカらせて、相手の踏み込んでくる鼻先に当てることもできるぞ。

対空で使う場合、タイミングが重要視される。出すのが早くても遅くても、相手の攻撃をくらう結果になってしまうので注意しよう。

ジャンプを予測していれば、相手が落ちてくる所へ置くように、跳尾獅子を早めに出しておけばいい。それ以外では、引きつけて小の跳尾獅子を出そう。この場合、ほとんどは相手の攻撃をスカらせて、こちらの跳尾獅子をガードさせて終わってしまう。



小で出せば失敗した時にフォローしやすいが、ある程度コツが必要。

だが、まともに攻撃をくらうよりはいいし、ガードさせた分だけ相手の体力も削れる。

対空で使う場合に注意したいのは、斜め下方向に判定の長いジャンプ攻撃を持つキャラ（十兵衛、狂死郎、タムタム、右京）には、使いにくいことだ。相手の攻撃をスカらせるべく反った体に、攻撃が届いてしまうことが多い。あまりに多用すると、読まれて自分の首を締めることになってしまうぞ。



特に十兵衛に対しては、対空技として使うのは禁忌とさえ言える。

まだある活用法

跳尾獅子を相手の起き上がりに重ねて使うのも、有効な戦法だ。基本的に、跳尾獅子を出した位置が相手と近いほど相手の体力を削れるものの、それだけ反撃をくらう確率も上がってしまう。無理をせずに、尻尾の半分から先を当てるようにするのが無難だ。

跳尾獅子は、攻撃それ自体に当たり判定がある点に留意しよう。攻撃が前に伸びた瞬間に相手の攻撃が当たり、止められてしまうことがあるのはこのためだ。出したあとの隙も、決して小さくはない。戻り際のモーションと出し終わったあとの若干の硬直時間をトータルで考えれば、むしろ大きいとさえ言える。



ギリギリで見切られてしまっては、もはや黙って戻り際を即っ斬られるしかない。

跳尾獅子は見た目も派手だし、相手に与えるダメージも大きいのでつい多用しがちだが、これらの欠点を知っておかないと隙を突かれて痛い目をみてしまうぞ。

恐るべき新テクニック!!

通常技キャンセル通常技

まだ理論が確立されていない分野だが、書かねばならない。これほどのものをほっておくわけにはいかぬ。

担当:C·LAN

新事実発覚!! 通常技キャンセル通常技

今や常識となりつつあるキャンセル技。通常技のバックモーションをキャンセルして必殺技につなぐテクニックだ。

サムライスピリッツにおいても当然キャンセル技は可能。これを利用して連続技などが成立するわけである。しかし、このゲームではなんと、通常技をキャンセルして通常技を出すことができるのである。ではどうすればそれができるのであろうか?

驚異!! 忍者の立ち大斬り二段

ガルフォードを例に理論から入っていこう。

彼の持つ犬の必殺技は、出る条件が限られている。それは、**犬が近くにいて、かつ敵方向を向いているということ。**

その条件を満たさない状況で犬技を出せば、それはただの斬りや蹴りになる。実はこの通常技が必殺技扱いになっているのである。



アンヌムツベに押されて犬は後ろを向いている。この状況なら…、

もうおわかりだろう。犬の出ない状態でキャンセル犬を出せばよいのである。

具体的には、跳び込み、ダッシュ、バックダッシュしてすぐ出したり、突っ込み系の必殺技——アンヌムツベ、ニツ角羅力などをガードした後（押されるので犬が遅れてついてくる）などがある。特にジャンプからが驚異で、ジャンプ大斬り↓立ち大斬り×2という恐ろしい三段攻撃も確認されている。

半蔵・ガルフォードの2キャラは、コマンド系の投げ技を持っている。これにキャンセルを、間合いの外でかければ、キャンセル足払いを出すことができる。接近戦で意外に効果的だ。

ナコルルは、ガルフォード同様、タカで同じことができる。

また、飛び道具を持つキャラなら、飛び道具が画面にあるうちにキャンセルでコマンドを入力すれば、大斬りなどをブンブン出すことができる。まぁ使い道はあまりないようだが。

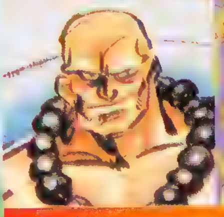


旋風裂斬があるうちは大斬りをブンブン振り回せる。威嚇にはいいかも。

まだまだ謎だらけのキャンセル通常技——真相は?

ここで一応の理論は説明し終えたわけだが、まだまだわからないことがある。

ナコルル、ガルフォードは、ちゃんとタカ、犬の出る条件なのにキャンセル通常技が出ることもあるし、キャンセルするだけで何も出ないときもある。あげくのはてには、キャンセルジャンプなどというとんでもないことまでできてしまうのだ。



剣を落としてもまだ勝機はある！
王虎・恐怖投げの秘密

担当:C・LAN

王虎恐怖投げとは

鍔競り合いにしろ気孔爆転法にしろ、一回剣を落としてしまうと、王虎はかなり苦戦を強いられることになる。それを補うかのように、剣なし王虎には恐るべき技がある。

恐怖投げ（別名地獄投げ）である。誰が名づけたのかはわからないが、まさにこの名がピタリとはまる凄まじい投げ技なのである。

なぜ恐怖なのか？それはその威力にある。大のモズ落とし程度といえばおわかりいただけるだろうか。怒状態ならば半分近く減らすことができるこの恐怖投げは、剣なし王虎一発逆転の要として重要なものである。

ではどうすれば恐怖投げを行うことができるのか？いよいよ核心に迫るわけだ。

やり方は実に簡単。剣のない状態で、大斬りで投げを行えばいいのである。剣のある状態では、けつでつぶし、剣で2～6回突き刺し、仕上げに蹴るという派手な投げになる。これはこれで使える投げ技だが、恐怖投げには遠くおよばない。恐怖投げ自体は一見地味だが、体力に注意していればその恐ろしさはわかってもらえよう。



見よこの威力ー怒つきではあれど満タンから減らしてこれだ。

実践・恐怖投げ

実際に恐怖投げはどのようにして使えばいいのかを説明しよう。

恐怖投げを狙う一つの方法として気孔爆転法にからめて使う、というものがある。

使うのは中と大の爆転法で、それぞれ間合いさえ間違わなければほぼ確実に決めることができる。それはなぜか？

「爆転法の落下中は無敵！」だからだ。仮に足払いや対空技を出されていても、王虎が着地したときに相手と密着して向かい合っていれば、必ず恐怖投げは成功する。ただし必殺技使用中のキャラは投げられないため、たとえ飛び道具であっても出されると恐怖投げは行えない。

さて、では爆転法を出す間合いだ。ここからが重要なのでしっかり見てほしい。

中爆転恐怖投げ

爆転投げを行うときは、この際剣は無視し、王虎のジャンプ軌道にだけ着目する。

中の爆転法は真上にジャンプするので、結論として、相手の目の前で出すことになる。ダッシュから出したり、ジャンプ攻撃をガードさせてすぐ出すといい。

あとは着地して投げるだけ。



相手の目の前で中爆転をどりゃあ～つと行う…。



恐怖投げだ!! 小足払いを連打されていても投げが勝つ。

大爆転恐怖投げ

大の爆転法は前方ジャンプ。しかも剣を追い越してしまうほど前に跳ぶので、よほど遠い間合いでなくてはならないことは、容易に想像がつく。

大爆転投げは、ほとんど端と端に離れたくらいで狙う。相手に待たれたときや、大斬りを入れた後などに有効だ。

対CPU戦にも使える爆転投げ…うまく使って、対戦相手を恐怖のどん底に叩き落としてやろう。さあ、さっそくゲーセンで試してみようではないか。



めいっぱい間合いを離す。この位置なら大爆転法で…、



ここに着地する。あとは言わずと知れた……うーん恐怖。



動物愛護もなんのその

パピィを酷使せよ!!

正義の名のもとに…行けパピィ　担当:C・LAN

みんな、パピィは元気か?

硬直時間がたっぷりとあり、足払いで簡単に止められてしまう上に、リア・レプリカを出そうとして勝手に出てしまいがちな犬技三種。

だが、犬技は使えない!というレッテルを貼るのはパピィに失礼だ。というより可哀相ではないか。動物愛護の慈悲深い忍者を気取って、一方で正義という、あいまいなもののために相手を斬り…

「悪く思うなヨ」

これじゃあんまりだ。パピィは使いまくってこそ、ガルフォードの偽善も許されるというもの。それに犬技なしでいいなら半蔵で十分だ。ガルフォードを使うなら、パピィは絶対使わなくては許されないのだ。

調教酷使官ガル奮闘す!!

前置きが少し長くなってしまったが、つまりは犬技をどう使うか、というコーナーだ。一見使えそうにないが、ポイントをおさえれば、実は意外なまでの効果を発揮する犬技。その使い方をレポートする。

パピテク1　普通に使う

普通にたってあんた…やはりキャンセル、残像から使うのがいい。単調にならないように適度に使うべし。プラズマブレードにしてもそうだが、スキが大きいのでキャンセルは毎回かけないこと。簡単に読まれてしまうぞ(特にシャルロット、ナコルル)。



犬ごとザックリやられてしまう。危険!!

パピテク2　相打ち狙い

犬技は、コマンド入力が完成すれば必ず出る。他の必殺技と違い、出かかりに攻撃をくらってしまうということはないわけだ。

このことを利用して、至近距離での犬が実は使えるのだ。

まず犬コマンドを入力する。ここで相手の攻撃をくらえば成功。続けて攻めようとする相手にパピィが襲いかかる。このとき出すのはスキが小さいAボタンがよい。



至近距離で犬を出す。タルに隠れて出すなんてもう最高。



斬りはくらえど……ガガーンと大ダメージだ。ラッキー!!

パピテク3　対空兵器

これは跳ばれたら出すのではなく、跳ぶことを予期して出しておくのである。シャルロットは、見てからでも十分間に合うため、跳ばれて大斬りをくらうことがよくある。これを逆手にとって、わざとCかDで犬を使うのだ。この2つの犬技は、パピィがくるっとバック転してから突っ込むのでタイムラグが大きい。シャルロットが着地した後ガードしなければ、パピィでガツン!といけるわけだ。

しかし、これは大斬りをくらって、しかもガードされる可能性のあるものなので、一歩間違うと悲惨なことに…。



このときすでにCかD犬が突進準備完了。行けえ!!

パピテク4　大蹴りキャンセル小犬

対空技の立ち大蹴り…これで落としたら、この技にキャンセルをかけてA犬を出す。すると、相手の着地に犬をおいておくことができるのだ。いわゆる2ドット削り法だが、相手がうっかり何かしようとすればくらってくれる。今までのパピテクの中では最も有用なのではないかな。



キャンセルのタイミングは遅め。うまく小犬が出れば…、

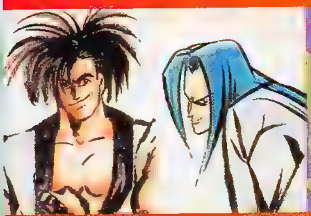


ガシガシっと削る。コンピューターはよくくらってくれる。

パピテク5　連続技

パピィを使った連続技「立ち大斬り→大犬」に用いる。大犬(大犬ってのはA+Bでの大ラッシュドッグのことね)の攻撃力は実は相当あり、この連続技でゲージ半分くらい減らすことができるぞ。

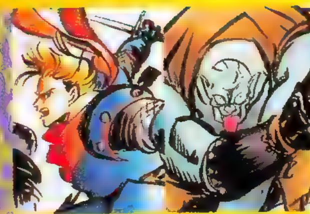
ここに挙げたパピテク以外にも、有効な使い方はまだまだあることだろう。さらなる開発を進め、ガルフォードの存在意義を明確化していくべし。我々も努力を惜しまないつもりだ。



同じ殺るなら華麗に殺りたい

侍魂・連・続・技

人斬り包丁の鮮やかな使い方あれこれ　KAL&TKO

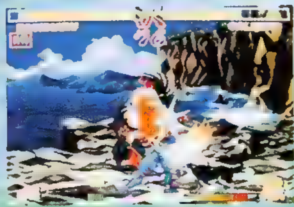


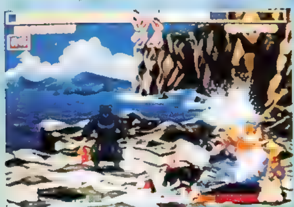
サムライスピリッツに出てくる技は、どれも見た目が派手で豪快なものが多い。
けれど、ただぞんざいに相手を斬ってるだけでは面白くないよね。
もっと華麗、かつ豪快に相手を屠る方法はないものか…とお悩みの方、あります、あるんですよ。そう、みなさんお馴染みの「連続技」ってぇやつですね。
この連続技、その威力たるや凄まじいものばかりで、まともに決まれば死は確実。これこそ必殺技といった感じ。
でもこの連続技、すべてに共通した〝決まる条件〟があるのだ。その条件とは？
まず、初めにジャンプ斬りから入る連続技の場合、そのジャンプ斬りの打点を高めにしないといけない。ジャンプ斬りを高い位置で当てると、着地するまでの間はまだ滞空中で相手に向かって移動し続けているので、着地したときに相手との距離が近くなり、次の攻撃が入り（届き）やすくなるというわけなのだ。
次に最初の攻撃がジャンプ蹴りから入る連続技の場合、逆に打点を極力低くしなければならない。逆といっても考え方はまるで同じで、単に蹴りの場合、相手の〝のけぞり〟時間が短いので、着地寸前で当てるぐらいでないと次の一撃が間に合わないというだけなのだ。蹴り技の場合は、着地するまでに相手との距離があまり開かない、というのも一因している。
基本的にはこんなところだけど、画面の端でないと入らないとか、各キャラごとにもかなり条件が変わってくるので、あとはそれぞれのキャラごとに解説してみよう。

覇王丸

ジャンプ大（蹴り）斬り↓立ち大斬り

ただでさえ暴虐な威力を持つ、ジャンプ大斬りからの連続技。着地した直後に立ち大斬りが出ないと、ほとんどスカってしまう点に注意しよう。
他のキャラと違って、覇王丸の立ち大斬りは外したときに負うリスクがほとんどないので、ガンガン狙える。
その手軽さと非情なまでの威力は、全キャラに対して常に脅威だ。


ジャンプ大斬りを高い打点で当てて…。

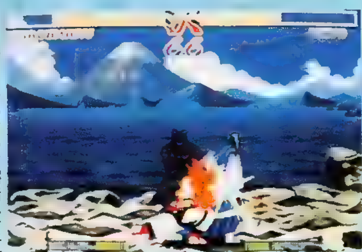

すぐに立ち大斬りを連打!!
簡単かつ強力だ。

小足払い↓しゃがみ中斬り

多少セコい技だが、実戦向き。
小足払いから狙える手軽さがいい。ただ、小足払いからしゃがみ中斬りへのつなぎは迅速に行う必要がある。

立ち中斬り↓弧月斬

これは、より華麗に決めたいといったときの連続技だ。
弧月斬は、キャンセルで出すこと。画面端なら、立ち中斬りを立ち大斬りにかえてもいい。


どこでもいいから、密着して立ち中斬りを入れ…。


キャンセルして大弧月斬を出す。

不知火幻庵

ジャンプ大斬り↓立ち（しゃがみ）中（小）斬り

幻庵のジャンプ攻撃からの立ち（しゃがみ）中（小）斬りは、ボタン連打では入らないため、目押しが必要になってくる。

しゃがみ（立ち）大斬り↓肉転突き

幻庵最大の攻撃力を誇る。まさに一撃必殺の技。
当然の如く、肉転突きはキャンセルでだすこと。
横死した相手の上を「ケケケケッ」と喜悦しつつ疾走していく幻庵の姿が素晴らしい。


やり易い立ち大斬りをキャンセルして…。


大の肉転突きをかます。超威力。

千両狂死郎

血煙曲輪↓立ち（しゃがみ）大斬り

血煙曲輪は、めくりで当てるのがベスト。正面からでも入らないことはない。
立ち（しゃがみ）大斬りは、着地と同時に出すようにしないと当たらないぞ。
この二段だけでは後々の間合い的に不安がある場合もあるので、立ち（しゃがみ）大斬りには風裂扇でキャンセルをかけておこう。


血煙曲輪でめくるのは、そうめずらしい光景ではない。

血煙曲輪↓大足払い

めくりで当たることが前提条件。当たったら、速攻で大足払いを出さないと相手には届かない。相手が転倒したら、即座に起き上がりに火炎曲舞や跳尾獅子を重ねて削ろう。

橘右京

小足払い↓立ち大蹴り

立ち大蹴りは、スライディングになっている。

一見なんのこともない連続技のように見えるが、これが実は恐ろしく実戦的な連続技だ。

相手の起き上がりに登り燕返しと併用することによって、相手に立ちガードかしゃがみガードの二者択一を強要できるからだ。

どちらも当たれば転倒するので、再び恐怖の二択が待っている。

ジャンプ大斬り↓立ち大斬り↓大ささめ雪

当然の如く、立ち大斬りにはキャンセルをかけること。

ちなみにこの三段攻撃は、相手が画面端にいるときにしか入らない点に注意。

かなり迅速な操作が要求されるものの決まると超カッコいいので、チャンスがあれば積極的に狙ってみよう！



ジャンプ大斬りのあと、近距離時の立ち大斬り（一段技）の一段目をキャンセルする。これが重要。

アースクェイク

ジャンプ大蹴り↓しゃがみ大斬り

ジャンプ大蹴りは、もはやアースクェイクの代名詞ともなったケツ攻撃のことだ。

しゃがみ大斬りは、着地と同時に即座に出すこと。遅れると血の報復が待っているぞ。



画面の中央付近ではなかなか入らない。

柳生十兵衛

ジャンプ中蹴り↓立ち大斬り

比較的多用する、ジャンプ中蹴りから連続で入る点がいい。ジャンプ中蹴りは、めくりでも正面からでも大丈夫だ。

最初のジャンプ中蹴りは、なるべく低い打点で放つこと。

ジャンプ中蹴り↓中足払い

威力的には大したことはないが、これを狙う最大のメリットは相手が転倒する点にある。連続でヒットしたときの、小気味よく相手が転倒するさまは、結構爽快なものがあっていい。

立ち大斬り↓水月刀

十兵衛のもつ連続技のなかでも、もっとも実戦的な連続技といえよう。

相手が跳んできたら、すかさず下をかいくぐって立ち大斬りを決め、仕上げにキャンセル水月刀。

なお画面端でのみという条件付きだが、ジャンプ中蹴りからでもこの立ち大斬り↓水月刀を叩き込める。

ただ、成功率が低いためにあまり実戦向きとは言えない。

ガルフォード

ジャンプ大斬り↓立ち大斬り↓ラッシュドッグ

画面の端でないと入らない。

初めのジャンプ大斬りは早めに出して高い打点で当てる。

次の立ち大斬りは、剣がまだ上段にあるときにキャンセルをかけないといけない。

最後のラッシュドッグは大で出すこと。

全部命中した時点で、相手の体力ゲージの半分以上を奪い去ってしまう恐ろしい技だ。

ほとんどの相手は二段目の立ち大斬りが当たった時点でピヨってしまうだろうし、全弾命中を狙う機会はそうないだろう。



中蹴りのあとの近距離用立ち大斬り。これにキャンセルをかける。水月刀は大がいい。



二段目の立ち大斬りは、この時点でキャンセルしていないと次の犬が決まらない。

めくり大（蹴り）斬り↓立ち大斬り↓立ち大斬り

これはトップブリーダーであるガルフォードのみに許された恐怖三段だ。画面のどこでも、きちんとめくりさえすれば入るという点が恐ろしい。

前述のパピィ三段と手順が違うのは最後の立ち大斬り↓キャンセル立ち大斬りのところ。めくりで入ってるのでパピィがまだ準備されておらずかわりに通常技をキャンセルして通常技（この場合は立ち大斬りだね）を出しているのだ。

めくること自体難しいが、こいつをくらって死なない奴はいない。ガルフォードをやるなら果敢に狙っていきたいところだ。



立ち大斬りをキャンセルして…、



もう一発立ち大斬りを入れる。恐るべし。

半蔵

ジャンプ大斬り↓立ち大斬り

ガルフォード三段には劣るものの、威力的には十分すぎる連続技だ。連続で入ることはないが、立ち大斬りをキャンセルして、爆炎龍や手裏剣を出して削りをかけると効果的だ。

王虎

立ち小斬り↓気功旋風斬

立ち小斬りには、キャンセルをかけること。威力的にはみるべくもなく、普通に闘っていた場合には、まず使う機会はない。屈辱技として使うには最適、といったところか。

立ち大斬り↓気功旋風斬

立ち大斬りのキャンセルタイミングがちと難しいが、何度かやればすぐに慣れる。多少遅めにキャンセルするといい。気功旋風斬は大で。

威力が大きくゲージ半分は減らせるので、常にチャンスをうかがっていよう。ちなみに、立ち大斬りは近くで出るほうだぞ。

めくりジャンプ大斬り↓立ち大斬り

めくりから着地した位置によっては、立ち大斬りの出方が変わる点に注意。

剣を下に向けて、突き刺すような大斬りになってしまう場合があるからだ。この場合の立ち大斬りは遠距離時のものであることに注意。

威力は絶大だが、難易度的に前述の技を狙ったほうが無難。



このジャンプ大斬りでめくって…

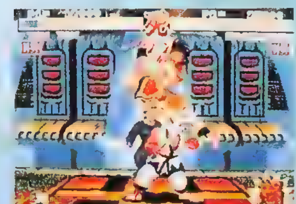


すかさず立ち大の二段斬りを出す。見た目に恐ろしい連続技だ。

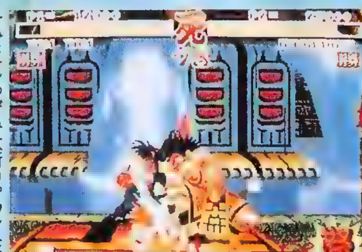
タムタム

ジャンプ大斬り↓しゃがみ大斬り↓アハウ・ガブル

どこでも決まるが体の小さい相手には入らない。距離が遠いと思ったときは立ち大斬りにかえよう。これなら全キャラに決まる。キャンセルアハウ・ガブルはただの削り技。ムーラ・ガブルでも可。



あまり使わない跳び大蹴りを当てたら…。



すぐにしゃがみ大斬り。タイミングが難しいので、確実にいくなら立ち大斬りで。

ナコルル

ヤトロポック↓アンヌムツベ

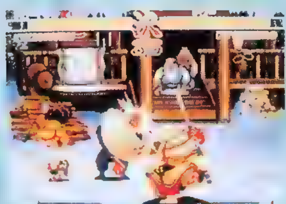
どのような場所、状態でもいいから、ヤトロポックが入りしだい、すかさずアンヌムツベを小か中で出す。威力はほどほどでも、簡単かつ相手が倒れるという利点がある。

ヤトロポックを空振りしたら投げがまってるので、相手からしてみれば嫌な攻撃だ。さっそく練習しよう。

立ち(しゃがみ)中斬り↓アンヌムツベ

中斬りは立ちでもしゃがみでもいい。キャンセルをかけて小か中のアンヌムツベを出す。

ナコルルの連続技は操作が手早くないといけないので要練習。



ヤトロポックが当たったなら、すぐにアンヌムツベを出せば手軽に連続技に。

シャルロット

ジャンプ大斬り↓立ち大キック

ジャンプ大斬りはめくりで入ってないとダメ。着地したらすぐに立ち大蹴りを入れよう。単発でさえ強力なシャルロットのジャンプ大斬りに立ち大蹴りが加わっているので超威力だ。画面の端ならめくってなくても決まるぞ。

これがまともに決まれば、相手はまず気絶すると見ていい。うまくつながらなくても投げになることが多いので、安外気軽に狙えるぞ。



恐怖のジャンプ大斬りでめくって…



続けざまに大キックだ!


世界対戦始まる!
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
好評活躍中!
2人対戦プレイ
ネオ・ジオ用ワールドヒーローズ2
6月4日発売!28,000円(税別)
WORLD HEROES 2
TM
© ADK 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
ADKテレフォンサービス開始!
048−775−2347
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
11 No.101 November 1993

●君はもう買ったか？ゲーメストビデオ第4弾「サムライスピリッツ」が9／25に発売になったのだ。なんと、全120分、2時間だぜ。しかも値段は7000円（税込み）。超お買い得だね。内容は充実そのもの。全キャラのデモ、エンディング～対CPU、対戦など、見てくれりゃ、そのすごさがわかるはずだ！よろしく!!



超期待のニューゲーム続出!! 1993AMショー大特集!!

天が呼ぶ地が呼ぶ人が呼ぶ！ 超絶ゲーム狂乱麗舞!!

AMショーリポート

NEW GAME PATROL AMスペシャル

全日本餓狼伝説2 チャンピオンシップ大会

好評連載

※今月のパズルはお休みです

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト11月号

究極の対CPU戦&対戦攻略

サムライスピリッツ

第2部

この攻略を読めば、対CPUは楽勝。あまりの簡単さに、サクサク先に進めること間違いなし。このほか、キャラ別対戦攻略をはじめ、全国的に苦手キャラNo.1とされているシャルロット対策まで一気に攻略していこう。

主CPU戦かわら版 侍流行奥義大全集

ちょっとそこのおさむらいさん。読んでいっておくんなせい。

先月号の原稿を書いたあとから、さらに楽にCPUを倒せるパターンが続々見つかってきた。今回は、そのいくつかについて紹介していこう。

まず最初に、あの強敵、デビルの異名をとるシャルロットに楽に勝つ方法を伝授しよう。名づけて、"起き上がりガード法"だ。

強敵ほど楽に倒せる起き上がりガード法

さっそく具体的なやり方を説明しよう。まず、相手を足払いや投げ、必殺技などで転ばせる。そうしたら、転んだ相手に密着してガードする。下ガードがやりやすいだろう。そのままガードしていると、コンピュータは起き上がりに大の技を出してくる。

しかし、このときこちらはガードしているから、コンピュータの大攻撃ははじかれて大きな隙ができる。そこを再び足払いなどで転ばすのだ。これを繰り返すだけで勝ててしまう場合もある。

なぜこのようなパターンが決まるのか。実はこのゲーム、起き上がり時にはどちらのプレイヤーも投げができないようになっている。コンピュータは大斬りなどで投げようとして、失敗しているのではないかと思われる。

このパターンが決まるかどうかは、コンピュータのキャラによって違う。キャラによってまず決まるものもあるし、たまにジャンプで逃げられるものもある。具体的に、例をあげて見ていこう。

VSシャルロットの場合

シャルロットは、一回倒すと必ずといってよいほど立ち大斬りを出してくる。今まで一番難しかったキャラがこんな楽になるなんて、夢のようなパターンだ。


とにかく転ばせて、起き上がりに密着して下ガード。

最もやりやすいのは、強力なしゃがみ大斬りを持つガルフォード、半蔵だ。1ラウンド目のスタート直後や、リードするとシャルロットは剣を突かずに歩いてくるから、そのまま近づいて投げる。2～3回投げたら、起き上がりに近づいて密着し、立ち大斬りを待つ。立ち大斬りをガードしたらズビャッとしゃがみ大斬りを決めよう。

シャルロットは、起き上がりガードのパターンにほとんどはまってくれる。たいてい最後まで決まり命中率100%も可能だ。ただし、投げパターンが決まる剣を突かないモードのときは、起き上がりに反撃してこないことがある。このときはパターンにはまらないので注意しよう。

シャルロットに対しては、忍者のしゃがみ大蹴りのほかに足払いやアンヌムツベなどの必殺技も決まる。コンピュータの体力が少なかったら、一気に連続技をたたきこんでいってもよいだろう。

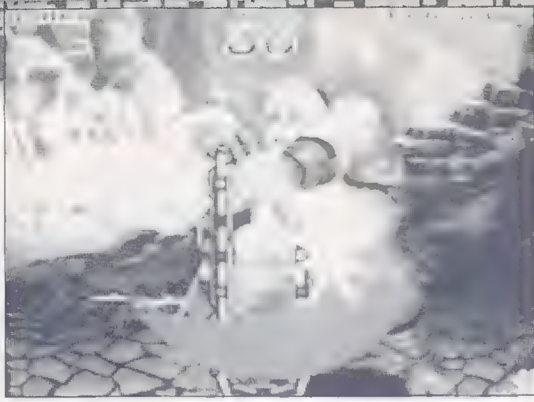

シャルロットは立ち大斬りを出してはじかれる。


すぐにしゃがみ大斬り。投げることも可能。

ほかのキャラの場合

シャルロット以外に決まりやすいのは、アースクェイク、柳生十兵衛、タムタム、王虎に対してである。キャラによっては、千両狂死郎や橘右京にも決まる。

アースクェイクは、立ち大斬りを空振りしてくれる（しゃがんでいると当たらない）



無理矢理小弧月斬で倒し、起き上がりに少し待って大弧月斬だ！

ため、攻撃が入れやすい。しかし、ときおり起き上がりにジャンプされて失敗してしまう。覇王丸や王虎なら、起き上がりに少し待って弧月斬、気功旋風斬を出していこう。ジャンプされても当たって倒れてくれる。

シャルロットを含めて、起き上がりガードパターンがはまるのはコンピュータが攻めモードになっているときだ。使う場所と相手さえ間違わなければ、このパターンは君の大きな味方になってくれるだろう。

VS忍者うつせみ誘いパターン

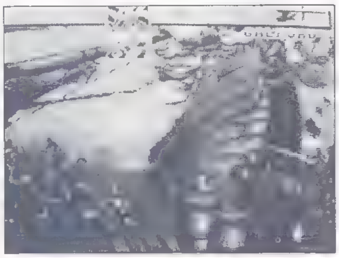
半蔵やガルフォードは、攻めモードになったときに大の通常攻撃や必殺技を出すと、うつせみ天舞やレプリカアタックを出してくる。大攻撃の隙をついてドロ～ンと消えてくるのだ。

しかしやみくもに消えるため、うつせみを誘って直接落としたり、ガードしてから撃墜することができる。キャラクターによってはとてもカッコよく倒すことができるぞ。

シャルロットで半蔵と闘うときは、画面の端に追いつめて大のパワーグラデーションを出そう。消えてすぐ上から落ちてくるが、上のほうでパワーグラデーションに当たってくれる。同じように、十兵衛の二ツ角羅刀を空中で当てることも可能だ。



パワーグラデーションが上空で当たる。



二ツ角羅刀も当たる。ほとんど減らない。

王虎なら、立ち大キック(尻攻撃）でうつせみを誘うことができる。うつせみをガードしてから、立ち大斬りを狙っていこう。また、覇王丸は立ち大斬りキャンセル弧月斬を出してみよう。大斬りに反応して消えてくれればキャンセル大弧月斬が当たってかっこいいぞ。

これらのパターンは実用性はさほどでもないが、決まれば美しい。ぜひ挑戦してみてほしい。

VS王虎足払い誘いパターン



ケツで誘えるのが大笑い。アースクェイクのケツ（ジャンプ大キック）でも誘える。

王虎は一発技を狙ってくる時以外は、とてもガードが硬い。リードされて待ちに入られたり、じりじりと近づかれて攻められたりすると嫌な存在だ。

しかし、そんな王虎にも弱点はあった。こちらがリーチのある技で突いてガードさせれば、次に大足払いを出してくることが非常に多いのだ。

立ち中突きをガードさせて…、





大足払いを出しているところへ2段攻撃だ。

大足払いは隙が大きいので、この間にジャンプ攻撃をたたきこめる。

例えば、覇王丸なら立ち中突きを出して、ガードされたらすぐ斜め上にレバーを入れてジャンプする。その間に王虎は大足払いを出してしまうから、ジャンプ大斬りから立ち大斬りを豪快に決めよう。

ジャンプ力のある忍者などは、リーチのある攻撃で、遠間から大足払いを誘うとジャンプ攻撃を入れやすい。また、アンヌムツベ、気功旋風斬を足払いに決めることも可能だ。キャラ別に工夫してみよう。

VS天草分身しゃがみ大斬りパターン

CPU相手にはあまり使い道がなさそうな分身の術だが、なんと天草に使えてしまうのだ。

おもむろにBボタンで分身し、下ガードして天草の様子を見よう。天草はたいてい、右に向いて下段珠斬りを行っているはず。こうなったらしめたもの、しゃがみ大斬りでズビャッといこう。モズ落としなども決められる。

また、たまにジャンプしていることもあるが、このときはくぐりしゃがみ大斬りが入りやすい。どちらにしてもしゃがみ大斬りは狙える。

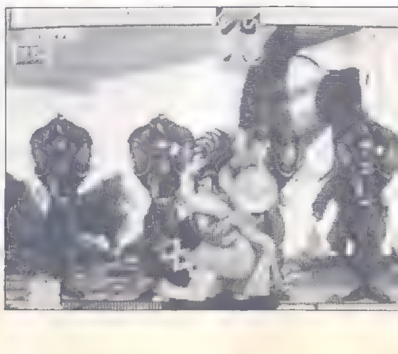
たまにピンタの連打をくらってしまうこともあるが、美しく決まるという点が何とも素晴らしい。ヒャッホーモードになったときも有効な技なので、実用性もあるのだ。



ジャンプしてきたらくぐり大斬り。



どっち向いているの天草。



まずは分身。必ずBボタンで。

第2回 対戦ダイヤグラム

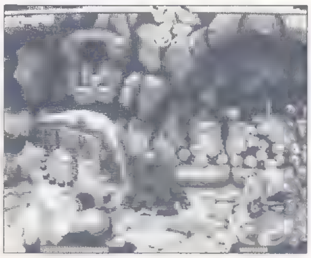
タムタム・十兵衛躍進! さらにキャラ差は縮まったぞ

担当：石井ぜんじ

シャルロット首位!

今月ダイヤグラムのTOPには、予想通りシャルロットが上がってきた。互角の闘いとなる相手は何人かいるが、相性の悪い相手がいないのが強味。アースクェイクに対しては、ジャンプ大斬りから中足払い、登りジャンプ大斬りを使い分ける。上ガードか下ガードかわからないアースクェイクは相当不利だろう。

2位の不知火幻庵は、先月に比べてかなりポイントが落ちた。爪が足技に弱いことや、肉転突きの返し方がわかってきたことがその理由だ。決定力に欠けるキャラだけに、最初にリードを奪って徐々に差を広げていくことが必要となる。対王虎戦では、中足払いを連打されているだけでほとんど爪が入らない。一気に相性が逆転した。

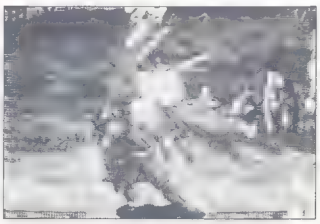

この中足払いでほとんどの幻庵の攻撃は無力化されてしまう。

橘右京は、しゃがみ小斬りでけん制しつつ、つばめ返しで相手の体力を削っていく。全キャラに対してそこそこ闘える点でポイント高いキャラだ。覇王丸、王虎など一発のあるキャラや、しゃがむとつばめ返しがほとんど当たらない幻庵が嫌な相手。

十兵衛急上昇!


立ち小・中キックとバックジャンプのつばめ返しのコンビネーションが強い。

先月から一気にランクが上がったのが柳生十兵衛だ。ジャンプ中蹴りがとても強いため、足払いと投げをからめてほとんどの相手をかく乱できる。天敵とも言えるアースクェイクを除けば、ほとんどの相手に対抗できるキャラだ。


めくり中蹴りからの足技が強い十兵衛。

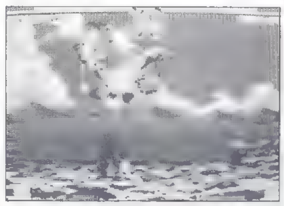
アースクェイクは、攻撃パターンが少ないため、あまり伸びていない。とはいえあいかわらずケツ投げや待ちプレイは強く、一気に落ちこむことはないだろう。

6位の千両狂死郎は、12キャラ中6位なのだが使う人間によって最強のキャラになる可能性もある。不思議なことにほとんどのキャラに対して五分五分の闘いになるのだ。本当はもっと強いキャラのような気もするので、来月に期待しよう。

	シャルロット	不知火幻庵	橘右京	柳生十兵衛	アースクェイク	千両狂死郎	ナコルル	覇王丸	タムタム	服部半蔵	王虎	ガルフォード	合計
シャルロット		4	6	6	7	5	6	7	6	7	6	7	67
不知火幻庵	6		6	6	5	5	6	6	6	7	3	7	63
橘右京	4	4		6	8	5	5	5	6	6	6	6	61
柳生十兵衛	4	4	4		2	4	6	5	8	7	6	7	57
アースクェイク	3	5	2	8		5	6	7	3	6	6	6	57
千両狂死郎	5	5	5	6	5		4	5	5	5	5	5	55
ナコルル	4	4	5	4	4	6		5	7	4	7	5	55
覇王丸	3	4	5	5	3	5	5		6	6	4	6	52
タムタム	4	4	4	2	7	5	3	4		5	6	6	50
服部半蔵	3	3	4	3	4	5	6	4	5		7	5	49
王虎	4	7	4	4	4	5	3	6	4	3		4	48
ガルフォード	3	3	4	3	4	5	5	4	4	5	6		46

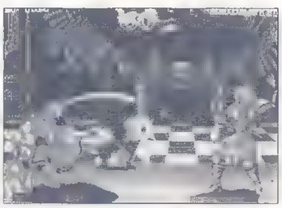
7位のナコルルは、ダッシュ投げとヤトロポック投げを駆使すると嫌な相手になる。投げを駆使することにより、進化のきざしが見えてきた。そもそも守りの硬いキャラだけに、あまりキャラ差が出てこない傾向にある。

8位の覇王丸は、攻めのバリエーションが少ないためやや辛くなってきた。結局相手の動きを見切って大斬りを決めていくキャラである。いかに相手の動きを読むかがポイント。


覇王丸は対空技に登りジャンプ大斬りが使える。

王虎、タムタム忍者を抜く!

王虎とタムタムは、先月に比べると大きくパワーアップした。王虎は幻庵に対して相性が逆転したのが大きい。その他のキャラに対しては、大斬りや爆転法などの一発技を決めていくしかない。進歩してはいるが、対応されると若干不利なキャラが多そう。


タムタムは、シャルロットに足技で十分対抗できる。

タムタムは、足技の発見で一気にポイントアップしてきた。通常の突き合いに、立ち小キックや大キックで対抗する。もはや、上位キャラに対してもあまり苦にならないところまできた。逆に、跳び込みの強い十兵衛にかなり辛くなっている。

忍者2人は、不安が的中して、一気に落ちる所まで落ちてしまった。ガルフォードは、忍犬の使い方をはじめとしていろいろな戦法がわかってきたにもかかわらず苦戦している。

プラズマブレードにアンヌムツベが入ってしまうのがつらい。



ガルフォードと半蔵の差は、飛び道具の差とモズ落としの違いだ。プラズマブレードは、アンヌムツベに一方的に負けてしまうのが辛い。爆炎龍なら、最低相討ちには持ちこめる。また、ジャンプ攻撃やダッシュからモズ落としが決まると、ストライクヘッズとは比べものにならないくらいダメージを与えることができる。お互い一長一短だが、服部半蔵のほうがやや有利か。

今月のダイヤグラムを振り返ってみると、このゲームがよく考えられて作られていることが再確認される。シャルロットはお手軽で強いが面白さは今ひとつ。忍者2人は面白くて秘術を尽くせるが基本性能は弱い。勝つ道を選ぶか、極める道を選ぶかはプレイヤーの選択次第といえるだろう。

血煙曲輪・小肉転突き・王虎大斬りはもう怖くない
返し技を知れ!

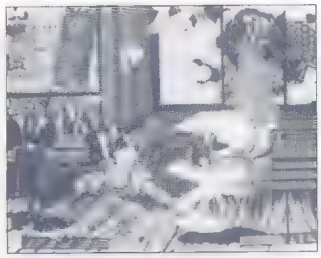
プレイヤーを苦しめる3つの大技。この返し方を覚え、マイキャラをパワーUPしよう!

担当:石井ぜんじ&TKO

血煙野郎に引導を渡せ!

血煙曲輪はなかなか強い技。一発当たると、しゃがみ大斬りで2段攻撃になってしまう。横方向への当たり判定の強さを身にしみて感じた人も多いことだろう。

しかし、下方向への判定は短い。ここにつけこんでいけば、意外にいろいろな返し技があることに気づくはずだ。基本的に、上方向に伸びる対空技があれば血煙曲輪は返せる。覇王丸、半蔵、ガルフォードの立ち大蹴りならめくりでこようが正面からこようが確実に返すことができる。


血煙曲輪は、なんとしゃがみ大斬りで斬られてしまうのだ。

また、半蔵・ガルフォードのしゃがみ大斬りでも返すことができる。血煙が落ちてくる所に剣を置いておく感覚で出そう。慣れれば返しやすいし、決まれば大ダメージを与えられる。

その他、シャルロットなら跳んできたところを登りジャンプ大斬りでほとんど勝てる。意外なところで、王虎はしゃがみ中斬りが有効だ。

返しにくいキャラは、十兵衛、アースクェイク、狂死郎というところ。十兵衛は立ち大蹴りやしゃがみ大斬り、中足払いで返せるが、めくられそうだったらくぐって早めの立ち大斬りがよいだろう。狂死郎は、早めの立ち大蹴りで返せる。跳尾獅子や立ち小斬りでも返せるが、タイミングは難しい。アースクェイクに至っては、ガードして投げを狙うのが無難と言える。

これらの3キャラを除けば、血煙曲輪はそれほど脅威にはならないはずだ。血煙だけ出している相手を確実に粉砕していこう。

肉転突きの返し方(端でガードした場合)

覇王丸	立ち小斬り、しゃがみ小斬り
ナコルル	(有効な技なし)
タムタム	立ち大斬り、ジャンプ大斬り
服部半蔵	立ち小斬り
ガルフォード	立ち小斬り
王虎	しゃがみ小斬り
橘右京	立ち小斬り
千両狂死郎	立ち小斬り
不知火幻庵	立ち中斬り
アースクェイク	(有効な技なし)
柳生十兵衛	中足払い、立ち小斬り
シャルロット	立ち小斬り

血煙曲舞の返し方

覇王丸	立ち大蹴り
ナコルル	アンヌムツベ、立ち大斬りなど
タムタム	しゃがみ大斬り
服部半蔵	立ち大蹴り、しゃがみ大斬り
ガルフォード	立ち大蹴り、しゃがみ大斬り
王虎	しゃがみ中斬り
橘右京	しゃがみ大、中蹴り
千両狂死郎	立ち大蹴り、跳尾獅子、立ち小斬り
不知火幻庵	しゃがみ大、中斬り、肉転突き
アースクェイク	立ち斬り、またはガード
柳生十兵衛	立ち大斬り、しゃがみ大斬り、中足払い
シャルロット	登りジャンプ大斬り、立ち蹴り

肉転突きは怖くない

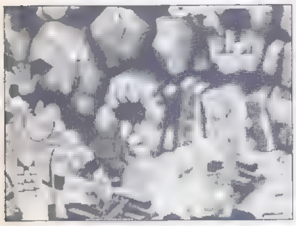
不知火幻庵と闘ったとき、小の肉転突きをガードさせられて削られるのは嫌なものである。しかし、意外に小肉転は返す方法がたくさんあるので、まとめて覚えておこう。損はないぞ。

返し方その① 直接下段攻撃で止める

肉転突きは、下方向への攻撃に弱い。直接返すなら、足払いやしゃがみ斬りなどで返そう。小足払いの速いキャラなら小足払い連打で止められる。

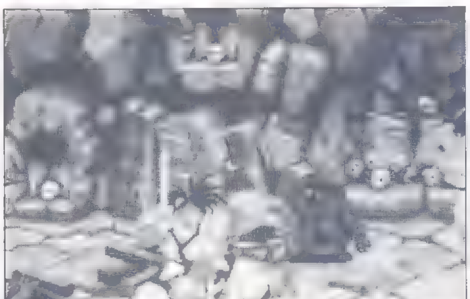
返し方その② 画面端でガードしたあと、はね返るところを攻撃する

これはいろいろな返し方が各キャラに存在する。立ち斬りでも足払いでも、出るのが速くリーチのある攻撃なら入るのだ。幻庵は相手が端にいたら、うかつに小肉転を出せないということになる。くわしくは表を参照してほしい。


端で小肉転突きをガードしたら、はね返ったところに技を当てる。

返し方その③ 一回ガードした瞬間に小足払いで止める

これは画期的な方法で、小足払いの出るのが速いキャラで有効。肉転突きをガードしたら、連続して削られる2回めのガードの間に小足払いを入れるのだ。普通は2~3回ガードの上から削ることができると相手は思っているから、一瞬とまどうはず。そこをすぐ投げるとたいてい決まる。


ガードとガードの間に小足払いが入るのだ。

直接足払いで止めるよりも反応しやすいという点でやりやすい返し方だ。もちろん、画面の端・中央を問わずどこでもできる。

これで、小肉転突きでガンガン削られることも少なくなるはずだ。

王虎の立ち大斬りのスキを狙え!

脅威の攻撃力とリーチを誇る王虎の立ち大斬り。確かにこれは怖いが、ガードしてしまえばたいてい反撃できる。しかし、ガードして距離が離れると、通常技はなかなか入らない。こういうときには、ジャンプ攻撃が入りやすいことを覚えておこう。

例えば、シャルロット・覇王丸の場合、立ち中斬りや大斬りが入らない位置でも、ジャンプ大蹴りならまず決まる。大斬りより威力は落ちるが、確実に決まるのはよいことだ。


シャルロットならこんなに離れていてもジャンプ大蹴りが入る。

大斬りガード後にジャンプ大斬りが確実に入るのは、服部半蔵、ガルフォード、柳生十兵衛だ。この3人に大斬りをガードされると、手痛い報復が待っている。

必殺技でガード後当てられるのは、アンヌムツベ・大の肉転突き・登りつばめ返しなどだ。右京の場合、間合いが近ければしゃがみ大斬りも決まる。

タムタムの場合は、ダッシュしてから逃げジャンプ大斬りがよいだろう。ダッシュが速い点を活用する。千両狂死郎もダッシュして中・大斬りを当てたいところだ。

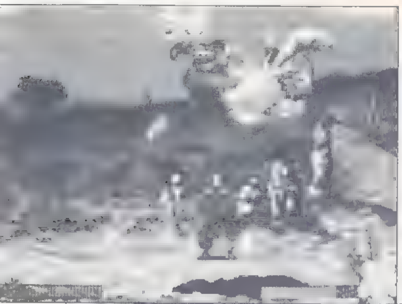
着地投げはこうやって逃げろ！

一部でハマリかと噂の着地投げ。実はジャンプで逃げられるのだ。

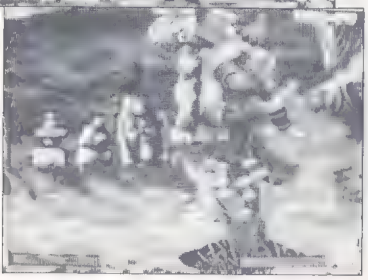
担当：石井ぜんじ

相手に跳び込んでいったときに、ジャンプ斬りで返されて、なおかつ落下したときに投げられてしまったことはないだろうか。これが着地投げである。空中で技の応酬をしたあと、先に落ちたほうが有利な状況が生まれるのだ。

このコーナーでは、着地投げのすべてと、その対処法を徹底的に究明していこう。



空中でジャンプ中斬りで落とされて…



地上に着地するときに投げ。ダブルショックだ。

着地投げとは何か？

ジャンプしたときに逆にジャンプ中斬りなどで空中でダメージをうける。すると、たいてい攻撃したほうが先に着地し、やられたほうが遅れて落ちてくることになる。このとき、先に落下したほうが落ちてくるほうを待ち構えていて、着地と同時に投げるとたいてい投げられる。これが着地投げである。

落ちてくるほうは投げ返そうとしても投げられない。空中で攻撃をくらったうえ、着地で投げられてしまうのではショックも2倍だ。空中でくらったら、投げは覚悟しなければならないのだろうか!?

逃げる方法はただひとつ。ジャンプしろ！

必殺技を出そうとしても、たいてい着地投げに投げられてしまう。しかし、この状態はハマリではない。唯一逃げる手段が残されている。それは、ジャンプして逃げることである。

落下した瞬間か直前にレバーを入れれば、着地の瞬間にジャンプして逃げることができるのだ。これで着地投げからは抜けられるぞ！



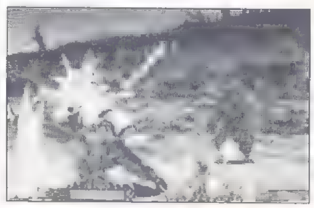
着地投げはジャンプで逃げられる。しかし、レバーを入れるタイミングが重要。

二者択一の逃げ道

しかし相手もバカではない。ジャンプして逃げるとわかっていれば、大斬りなどをほんの少し先に出しておく方法がある。少し上のほうに判定のある攻撃を重ねられると、ジャンプで逃げようとするとくらってしまう。ここは読み合いである。どちらにしろ、着地する側が不利なことは変わらないが、半分の確率で逃げることができるわけだ。

着地投げの応用戦法

服部半蔵なら、ただの投げよりモズ落としを狙うのがベストだろう。ジャンプしてきたところを登りジャンプ中斬りで落とし、大モズ落としを決められれば相手もうかつに跳び込めない。シャルロットでもあまりジャンプすると危険だ。



ジャンプで逃げる相手には立ち大斬りを重ねよう。

また、ジャンプで逃げられそうなら立ち大キックキャンセルモズ落としをするとよい。ジャンプすれば大キックが当たるし、ガードしていれば大キック空振り後にモズ落としが決まる。この場合は、立ちガードして大キックをガードするか、小足払いを出していると逃げられることが多いようだ。

また、シャルロット、柳生十兵衛というジャンプの低いキャラは、空中でくらっても逆に先に着地することがある。この場合は、逆着地投げ態勢となって、空中で攻撃したほうが不利となる。空中で撃墜するときは、早めにジャンプして攻撃を当てよう。そうすれば逆着地投げ態勢にはならないぞ。



立ち大キックキャンセルモズ落としを着地に重ねるのも1つの戦法。

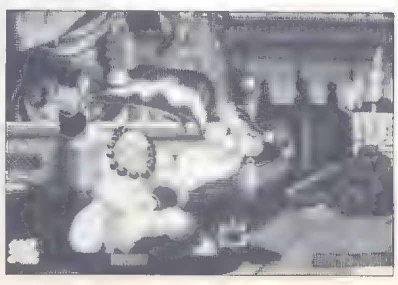
特殊な着地投げ

ナコルルのアンヌムツベをガードしたあとに小足払いを出すと、連続して入るはずなのに一発しか入らないことが多い。これは、アンヌムツベがまだ終わっていないうちに、空中で小足払いが入っているということだ。

もうおわかりだろう。アンヌムツベをガードしたら、小足払いを一発当てて、はねたところに少し歩いて着地投げが狙えるのだ。今までアンヌムツベをガードしたあと、あまり大きな攻撃が入らなかったキャラにとっては朗報だ。その他、肉転突きなども空中で技を当てれば着地投げが狙える。

また、シャルロットの立ち小キックや、くぐり中斬りなどでジャンプ攻撃を落とした場合に着地投げが狙えることがある。

最後に、着地投げは二者択一の戦法であり、ハマリではない。着地投げの直前にレバーを入れられれば、確実に逃げられるのだ。タイミングを極めて着地投げから逃げられるようにしよう。



アンヌムツベを小足払いで返し、はずんで落ちる所を着地投げだ。

闘いに新たな展開をあたえる
足技に注目だ!!

これまでキックボタンにあまり注意を払っていなかった人はこのページを読むべし！　絶対パワーUPだ!!

担当：KAL

このゲームはついつい斬るボタンにのみ注意がいきがちだ。しかし、密かに蹴るボタンの重要性というものが最近見なおされつつある。
そこで、ここでは足技をうまく使うことで数倍にも強くなれるキャラのいくつかを例にとり、解説していこう。

地上戦で足を使う

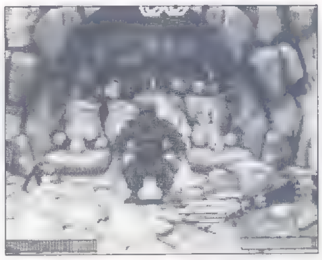
例えばタムタムは、普段、地上にいるときの攻防では、剣による攻撃よりも立ち小蹴りをメインに闘う。
それは、斬る攻撃がそれほどリーチが長いわけでもないわりに、体の判定が大きくて、大抵の相手に斬り合いで負けてしまう。だが、大きく身を引き、足を前へ突き出す立ち小蹴りが、ほとんどの斬る攻撃に対して蹴り勝つからだ。

立ち斬り攻撃が地上戦でのメイン攻撃になっているキャラにとっては、相当嫌な技だ。また、同じように立ち大蹴りが、今度はしゃがみ斬り攻撃がメインになっているキャラに対して有効な攻撃手段になる。



地上戦では足技がメイン攻撃になるタムタム。

このタムタムを筆頭に、ナコルル、王虎なども地上戦で足技を使用する。といっても、この2人が地上戦で足技を使うのは主に対幻庵戦で、どちらも中足払いで幻庵の爪攻撃を返せるのだ。



間合いはきちんととること。うまくすれば地上戦で幻庵を封じ込めることも。

似たような使い方としては、右京の立ち大蹴りがある。幻庵やシャルロットの突きの下をくぐって転ばすことのできる便利なスライディングだ。
覇王丸のしゃがみ大蹴り（これもスライディング）も、立ち小蹴りばかり狙ってくるタムタムなどに有効である。また、タムタムほど強力ではないが、忍者2人（アース…は除く）の立ち小蹴りも出るのが早く、接近戦でたまに出す程度に使うと相手の出鼻をくじくことができる。

対空技として使う

地上での大蹴りを対空技に使用するキャラを数えてみると、7人。実に半数を超えるキャラが蹴りにお世話になっている。このうち、忍者2人とシャルロット、右京の大蹴り（前3人は立ち大蹴り、右京はしゃがみ大蹴り）は対空技としては相当に強力で、ほとんどの跳び込みに対して利用できる。
忍者の立ち大蹴りは、引きつけて出せばアースクェイクのケツ落としや狂死郎の血煙曲輪なども返せるし、シャルロットの立ち大蹴りは相手を転倒させることができる。ただしどちらも、相手との位置や技によっては技を変えなければならない（例えば登り中斬りやしゃがみ大斬りなど）のに対し、右京のしゃがみ大蹴りは〝究極対空〟と呼ばれるほど強く、タイミングや間合いを多少間違えてもOKというスグレモノだ。



十兵衛、タムタム、狂死郎などのリーチの長い技以外ならほとんど返す大足払い。

他のキャラでも、覇王丸の立ち大蹴りとアースクェイクのしゃがみ大蹴りが、早めに出すことによって対空技になるし、ほとんど重なるか、めくりになるかという場面で立ち大蹴りを出すと、これが対空技になっていたりするナコルルの回転蹴りもある。ただしこれらのキャラは、他に強力な対空技があるので無理する必要はない。

ジャンプ攻撃に使う

これはジャンプ大斬りによる〝1発〟を狙ったものではなく、おもに地上にいる相手に対してとび込むときと、相手が登り斬りなどで迎撃にくるのを先読みして、あらかじめ小蹴りなどを出しておくときのものだ。
タムタムや忍者2人、右京の跳び大蹴りは下方向に強く、ファットチェーンソーや肉転突き、気功旋風斬をつぶすのに使え、シャルロット、ナコルルの跳び蹴りは横に長く、忍者やタムタムのしゃがみ大斬りなどをつぶすのに使える。
十兵衛の跳び小・中蹴りと覇王丸の跳び大蹴りは横と下両方に強く、特に十兵衛はめくりにも使えるため超強力だ。



タムタムの逃げ大斬りに有効な忍者の跳び小キック。

また、相手がすぐに登り斬りなどにくるな、と思ったら、忍者2人やナコルル、覇王丸に狂死郎などは空中で小蹴りを出すと効果的だ。
この跳び込みからの連続技として、十兵衛の跳び小・中蹴り→中足払い、他のキャラでも密着するくらいの接近戦で小足・中足払いが抜群の効果を発揮するときがある。
幻庵の小スライディング、十兵衛、右京、覇王丸、王虎、狂死郎の小足払い連打、ナコルルの中足払いなどがそうだ。相手の起きあがりに重ねて連打したり、投げられそうになったときなどに使うといい。
これで、足技の重要性がわかってもらえたかと思う。強くなるためにはすべての技を使えるようにならなくてはいけない。斬るボタンだけでなく、これからは蹴るボタンも使用するのだ！



密かに足払いが早い狂死郎。もつれたときに連打！

怒り大斬りは並じゃない！

対戦 王虎

強力な大斬り、確実な対空、実は使える小技。これらを駆使して大暴れしよう。

担当：C-LAN

ああ、剣神よ！

王虎は、とにかくパワフルな攻撃がウリの豪快なキャラクターだ。敵に回すと怖いけど、自分で使うと今いち使いづらい…けど王虎が大好き！ そんな人たちのために、対戦講座王虎編のはじまりはじまり～（パチパチパチ）。

基本は大斬り狙い

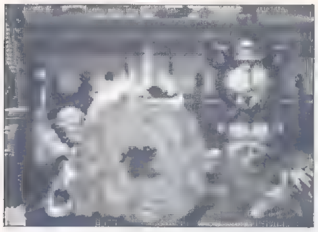
王虎の攻撃は、実はあまりリーチがない。たった1つの技を除いては…そう、大斬りだ。この二段斬りは、全キャラ中最大のリーチを誇り、しかも当たればデカイ。

しかし、この大斬りには大きな、それこそ致命的ともいえる欠点がある。ガードされた後、ほぼ全キャラに攻撃を受けてしまうのだ。

しかし逆に、確実にぶち込める状況も多々ある。

①飛び道具ガード後

飛び道具をガードすれば必ず入るというわけではないが、



こんな近くでそんなの出しちゃあ…どりゃあ～といくぞ。

水月刀はほぼ大丈夫。ほかの飛び道具は、大だったり近くで出されたりすれば入れることができる。

②通常技の空振りのスキ

例えば覇王丸が「うあ～」とかいって大斬りを空振りすれば「どりゃあ～」と斬ることができるという類のもの。

大斬りならほぼ全キャラに、中斬りは覇王丸、十兵衛、右京、王虎の突きが空振りすれば大斬りをぶち込める。

このスキにも入る。反応はやや早めに。



③技をガードした後

技といってもいろいろある。通常技としては、王虎、覇王丸の大斬り、必殺技としては、うつせみ天舞、つばめ返し（間合いによるが）などなど。

これら以外にも、対空技、連続技にも使える立ち大斬り。狙えるときは確実に入れよう。

気孔爆転法の使い方

1回投げたらハイ終わり！の爆転法。慎重に使わないと、剣をなくして、うわ～やめて状態を余儀なくされる。

ではどういった使い方が有効か？

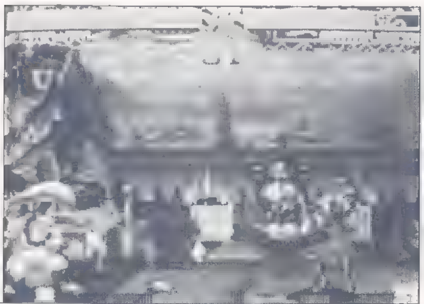
1つは、恐怖投げを狙うというもの。これについては15ページの恐怖投げコーナーを見てほしい。ここで登場する大爆転投げを少し応用したものに…

「爆転はさみ込み定理」

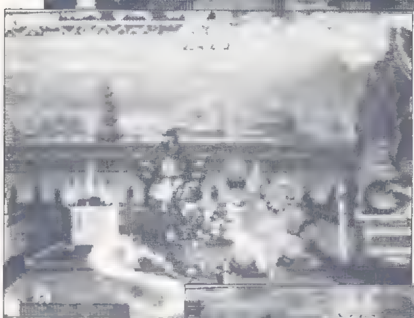
がある。

大爆転投げの間合い――ほぼ両端に離れた位置、より少し狭いぐらいが爆転はさみ込み定理の適用範囲だ。目安としては王虎が端にいるとすると、相手キャラが怒ゲージの根元にギリギリ触れるくらいといったところ。

ここで大爆転法を撃つ。すると、剣が相手の目の前で爆発し、王虎は後ろに着地する。そこで小足払いを出す。相手がそれをくらってくれれば爆発の中に押し込まれ、爆転法もくらってしまうわけだ。



これぐらいの位置で大爆転を出す。



するとはさむことができる。ガード方向はどっちかな～？

また、端に追い込んで使うのもいい（中で）。けずりだけでも馬鹿にならない上に、そこからの投げ、足払いの二択攻撃は相手にとっては脅威となるだろう。

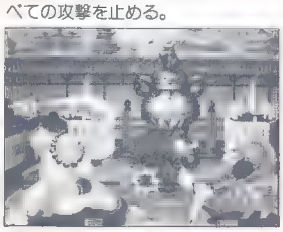
剣を落としたときの闘い方

剣を落とすと王虎はかなり辛い状況に陥る。いくら恐怖投げという心の支えがあるとはいえ、そう簡単に決めさせてはくれぬのが世の常。ツンツン突かれて何もできずに終わってしまうことも少なくない。

剣を落としたら、王虎には2つの選択しかない。地上戦で闘い切るか、跳び込むかだ。

地上戦で当てたい技は大足払い。相手が転んでくれるからだ。だがガードされると戻りに反撃をくらうため、しつこくこればかり狙うと、手痛い一撃を受けるハメに…。

地上で闘う場合は、立ち小キック、小足や中足でけん制しつつ、ここぞというときに大足払いを狙おう。立ち大蹴りのけつも使えるが、モーションが大きいのでやはり多用はできない。



幻竜戦で超使える中足払い。ほぼすべての攻撃を止める。

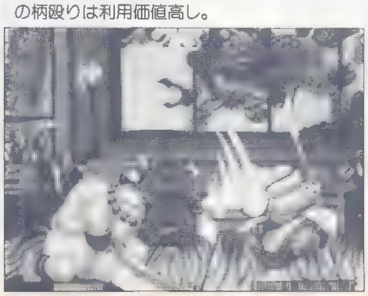
もし大足払いを当てるのが無理だと思ったら跳び込もう。その技は中キックか大キックのけつだ。これでめくり気味に跳べば、とっさにジャンプ斬りなどを出されない限り反撃のおそれは少ない。



このけつが強い。着地後は小足払いなどを出そう。

また、ジャンプ小蹴りをすかしての投げも使える。

実はこれらの蹴り系の技は、剣を持っているときにも有効だ。剣ありのときは、これにしゃがみ小斬りの柄殴り、立ち中斬りの突きなど混じえて闘おう。



見落とされがちだが、剣ありしゃがみ小斬りの柄殴りは利用価値高し。

対空技は何がいいか？

やはりメインとなるのは気功旋風斬だ。ほとんどこの技だけでこと足りるが、ほかに使える対空技もいくつかある。

しゃがみの中、大斬り、登り大斬り、くぐり足払い、くぐり投げなどがある。気功旋風斬がなかなか出ない人は、これらの技も併用するといいだろう。

これで王虎講座は終了する。飛び道具、対空必殺技があり、パワーは最強の部類。怒りやすく、超強力な三段攻撃もある。ここまで完璧なキャラが今までにあっただろうか？もうとにかく王虎だ。

おぬしも魔道に染まってみない！ 対戦 不知火幻庵

見るからに異様な姿形の幻庵だが、いざ闘いが始まるとその一挙手一投足にキミの心は奪われ…魔道に堕ちる。

不知火友の会　会員番号17・いなりりん

突いて突いて突きまくるべし!!

幻庵の特徴であり最大の長所でもあるリーチの長さ。対戦において重宝するのが、立ち小斬り、しゃがみ小斬り、立ち中斬り、しゃがみ中斬りである。

小斬りは出るのが早く、スキも小さいのでガンガン使ってもよいのだが、中斬りはすこしスキがある。小斬りをメインに中斬りをたまに混ぜるのが望ましい。

常に相手との間合いをこちらの爪の先がギリギリ当たるくらいに保ち、立ち小斬りやしゃがみ小斬りでけん制しつつ、相手が何か技を出そうとしてもこちらの爪が先に当たるようにする。相手が技を出しそうなときに、立ち中斬りを出すのもよい。

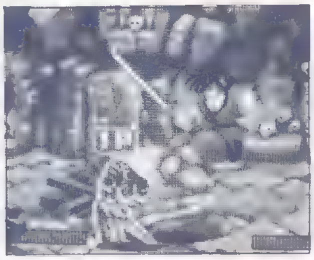

こうなるように常に爪で追いつめる。

また、立ち小斬りが使えるからといってこればかり連打していては、相手に返されやすくなってしまう。普段は立ち小斬りとしゃがみ小斬りを1対1の割合で使い、たまに中斬りを混ぜるのがよい。

忘れちゃいけない、足技も使えるよ

幻庵のしゃがみ蹴りはすべてスライディングになる。前方に移動するのはダッシュが一番はやいのだが、すぐに止まることができない。そこで小足払いで前方移動する方法が割と使える。

大足払いは一度スライディングをしたあと、立って足を出す二段技になっている。この技が当たると相手は転ぶので、こちらが剣を落としてしまったら、まずこの技で相手を転ばせよう。また、通常戦においても、立っている相手に当てられることが多いので、チャンスがあったら狙っていこう。


剣がなくなったらこの技で転ばせる。

その他に、相手がこちらの頭の上に跳びこんできたときに、立ち大蹴りで返すことができるが、あまり確実ではない。


滅多に決まらないけど、使えるときもある。

必殺技も使えるものが揃ってるぞ!!

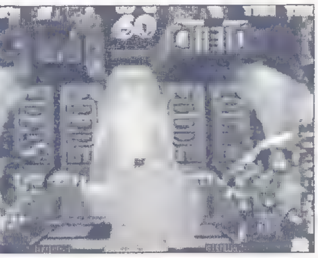
肉転突きは、おもに対空技と削りの二つの使いかたがある。

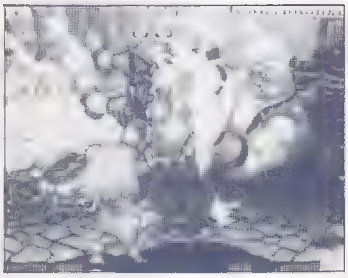
対空技として使う肉転突きはかなり強いのだが、無敵技ではないので負けてしまうこともある。状況を考えて出すようにしよう。

削りとして使う肉転突きもかなり強力。肉転突き一発で4～5回ガードさせることも可能である。ガードされたあとの反撃がこわいので、肉転突きは小で出そう。

ちなみに肉転突きの威力は小と中は変わらないが、大だけすこし威力が強い。王虎の立ち大斬りをガードしたときは必ず肉転突きが入るので、大で出すのがよいだろう。

毒吹雪はスキが大きいので多用は禁物だが、もし使うならば、中の毒吹雪だ。この技は、出てからすこし進んだあとにその場でしばらく漂うので使える。これと、はやく遠くに進む大の毒吹雪を混じえながら使うのが効果的だ。


ここらへんでしばらく漂う。


はやめに出さなくてはいけないのが難点。

対空技は…反応第一!!

まずしゃがみ大斬り。はやめに出して爪の先を当てるようにすればほとんどの技を返せるのだが、何しろ威力が小さすぎる。

立ち大蹴り。ほとんど対空技とは呼べない。よほど体力に余裕のあるときに、ためしに使ってみてください。

肉転突き。かなり使えるのだが当てる位置が重要。相手の前方に当てるように出すと小蹴りなどに負けてしまうことがある。降りてくる相手の背中のあたりに肉転突きが当たるようにするのがベスト。


このように当てられればよいのだが。

ではここで幻庵の究極の対空技。それは登りジャンプか垂直ジャンプの中or大斬りである。注意点として、相手が跳んだのを見たらこちらもすぐに跳ぶことである。

このジャンプ中or大斬りの威力も大きいのだが、登りで落としたあとは相手をつかむことができる（A＋Bの強つかみで）ので、いっきに相手の体力を奪うことができる。

最後に…

幻庵はキャンセルを利用した強力な連続技を持っている。


この技を覚えれば、キミの幻庵も数段パワーUPだ！

それは立ち大斬り→肉転突きである。これで相手の体力のほぼ半分を奪うことができる。

またこれよりすこし威力は落ちるが、しゃがみ大斬り→肉転突きの三段攻撃もある。

あと、使える連続技として、ジャンプ大斬り→立ち中斬りと、ジャンプ大斬り→大足払いがある。前者のほうが少しだけ体力を多く減らせる。ジャンプ大斬り→大足払いはボタン連打でよいのだが、ジャンプ大斬り→立ち中斬りは大斬りを当てて**着地したあと少し待ってから**立ち中斬りを出さなくてはいけない。

攻略スタッフ大募集！　編集　佐藤まで！電話03（3293）9321

最凶のアメリカ忍者の雄叫びをあげる
対戦アースクエイク

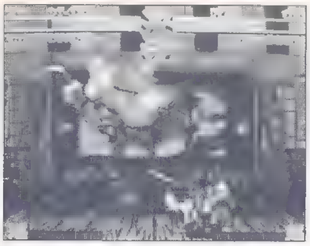
投げられないという長所は大きいが、図体がデカイという短所がイタすぎる。攻めと待ちをうまく使い、相手を潰してしまうのだ。

担当・F・GLD

「相手に投げられない」という最近の格闘ゲームの常識を打破したキャラ、アースクエイク。それをいいことにひたすら待つという戦法をとる輩がいるようだが、それは大きな間違い。アースクエイクは少々待ちをからめて攻める戦法がいいのだ。

ケツでバリバリ攻めろ

アースクエイクのケツ（ジャンプ大蹴り）は出るのが早い、攻撃判定が大きい、とかなり強い。さらに微妙な間合いでめくったりするので相手によってはこれほど嫌なものはない。

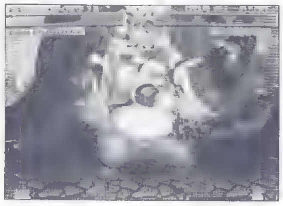

さぁ〜、恐怖のケツが今、空を飛ぶ〜。

そんなわけでこのケツで攻めていくわけだが、さらにこの後の攻めかたがポイントになる。ケツは当てる、めくりで当てる、ガードされる、すかすなどをして使うぞ。

ケツの後はこうしろ

●投げる

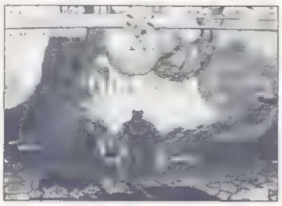
これはケツをガードさせたときに有効。CPU戦などで使った「ケツ投げ」だが、対戦でやるとかなり極悪な戦法として敬遠されがち、気を付けて使おう。


投げはできるだけ中投げで。投げた後にすぐ攻められるぞ。

他にもケツをすかして投げるという戦法もある。しかし、これは奇襲的なものなので常に狙うのではなくたまにやるのが効果があるぞ。

●再び跳ぶ

これは再びケツで攻める方法。一回跳び込んで、近くで垂直ジャンプケツなどで攻めれば強力な返し技がない限り、何もできないことが多いだろう。


こんな真上にいたんではジャンプ斬りは難しいだろう。

●斬る

これはケツを当てたときに連続技として入れる。特にケツからのしゃがみ大斬りは3段として入り易いぞ。

●ファットバウンド

相手を端に追いつめたときにはこのファットバウンドが威力を発揮する。ファットバウンドは強か中で出そう。弱は初めにパパパパンと連続でガードさせられるので最後のとどめには使える。しかし、一度離れるとケツが空振りしてしまい、スキがおもいーっきりできるので危険。強攻撃をざっくり決められてしまうぞ。出す直前にレバーを相手方向に入れることを忘れずに（相手方向に進みつつ跳ねるぞ）。

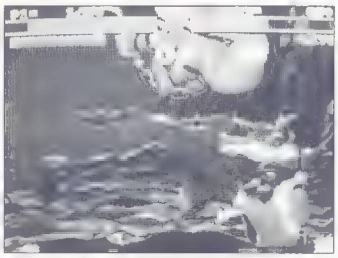

パパパパンと。ちょっとでもガードをとこうものなら…、

ケツ返し研究進む…「グヒッ」

残念だが最近の研究によって、ケツはほとんどのキャラが返し技を持っている。例えば右京のしゃがみ蹴りなどにかなり返され易いことや、あくまでもケツなので、身体の一部ということでやられ判定も大きく、普通では使わない意外な技が対ケツ兵器になってもいる（例：タムタムの近距離レバー入れ大斬り）。

つまりケツが返されやすい相手には、簡単には飛び込んでいくことができない。相手がジャンプしたときやスキが大きめの技など、相手が返せないようなときに攻めていくしかないだろう。

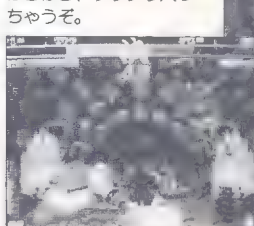
それでも返されるような相手には、次の少々待ちを加えた戦法で戦っていこう。特にタムタムやナコルル、右京、覇王丸などには待ちの戦法でいったほうがいいぞ。


ふひ〜、返されるぞ。

それではちょっくら待ってみましょうか

今度は守りのアースクエイク。相手にしゃがみ大斬りが届く間合いを常にキープしよう。

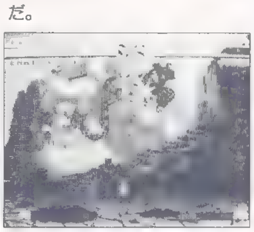
しゃがみ大斬りで相手を牽制して、相手が跳んできたら対空で落とすという戦法でいく。その中でしゃがみ大斬りは多用に注意。読まれて跳ばれてしまうとスキにざっくりと大斬りなどが入ってしまうぞ。


ほらほら、ザックリ入っちゃうぞ。

待ちの強さを支える対空技の数々

しゃがみ大斬りがあれば、敵はアースクエイクに近付くにはジャンプしかなくなってくるはず（例外少々あり）、そこを落とす技を紹介しよう。

まずはジャンプ斬り。小や中で相手が跳んだのと同時に出そう。ちなみにジャンプ大斬りはバックジャンプや敵が近いときにはボディプレスになるので、あまり使うのは控えたほうがいい。

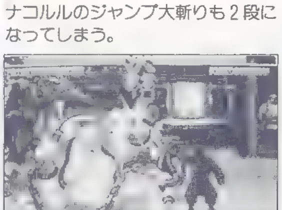

見てからすぐに出せばOKなのだ。

敵が近いときには先ほどのケツで落とす。あと変わりダネとしてはしゃがみ大蹴りやファットチェーンソーなどでもOKだ。

そして落とした後にケツで攻めていけば、相手の着地のちょっとあとにケツが当たる。これでは相手もケツを返そうとはしないだろう。

相手に攻められるなサクサク技が入るぞ

アースクエイクは図体が大きいため相手に攻められると少々厄介。他のキャラでは絶対に入らない登り技などが簡単に入ってしまったり、連続で入る技があったりする。一度攻め込まれたら、かなりきびしい闘いになるキャラが数々ある。逆にこっちから攻められるようにするのがいい。相手との間合いは常に考えておこう。


ナコルルのジャンプ大斬りも2段になってしまう。

最後に…雄叫びを「グヒ〜〜〜〜ッ」

アースクエイクは初心者には強いキャラなのだが、研究されるにつれだんだんとつらいキャラになってきた。やはり手数の少ない単純なキャラだが、攻めかたを考えていけば面白く、そしてかわいいキャラとなっていく。コイツを嫌っている輩も少々いるみたいだが、そんなに強くないのが実態だ。遠慮なく対戦をしよう。

勇者の真の力を見せるときがきた!! 対戦タムタム

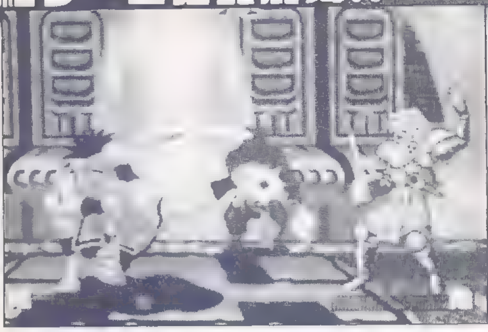
「タムタム使いたいんだけど勝てないしな～」とあきらめていた君!そんなことはないぞ。タムタムを使って勝つのだ!!

担当：KAL

タムタムは全キャラ中、1、2を争う色モノキャラだ。その魅力は語りつくせないほどたくさんあるが、実際に使ってみるとなかなか勝てず、他のキャラに目うつりしてしまう……。そういう人にこそ、ぜひ読み進めてほしい。

接近されたらどうするの?

こういう悩みを、タムタムを使って対戦したことのある人なら一度はかかえたはずだ。確かにタムタムの剣は、先のほうにしか攻撃判定がなく、近づかれた場合にはあまり役にたたない。しかし、この悩みを一気に解消する秘密兵器があったのだ!その名も「黄金の足のウラ」、立ち小キックだ!



これが"避け攻撃"足のウラだ。遠距離時の立ち小キックだ。

これが、地上戦では驚くほど効果があるのだ。

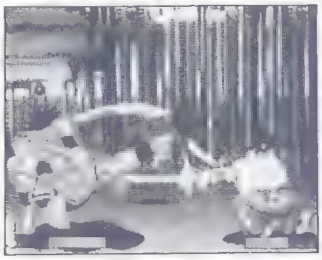
実際の使い方としては、この蹴りを直接相手にあてるのではなく、"相手が何か技を出そうとしたところに合わせて"出すようにする。この技はリーチはそれほどでもないが、タムタム自身の体の判定がうしろへいってしまうせいか、たいていのキャラの立ち攻撃に勝ててしまう。感覚としては餓狼2の避け攻撃に近いものがある。



忍者やシャルロット、覇王丸に幻庵など、ほとんどのキャラの立ち攻撃を返せる。

ただし、蹴りのグラフィックを見てもらえばわかるとおり、この立ち小キックは下のほうには攻撃判定がない。したがって、しゃがみ突きやしゃがみ斬りがメイン攻撃であるキャラ、十兵衛や右京、狂死郎などにはあまり効果がない。

それでも、相手と地上戦をやるうえではかかすことのできない技なので、各対戦相手ごとにどれくらいの距離で出していればいいのかといったことをぜひ覚えてほしい。参考までに、忍者や覇王丸のように"身を乗り出して斬ってくる"相手に対しては多少遠間で、逆にシャルロットや王虎相手ならより近間で出すようにしよう。



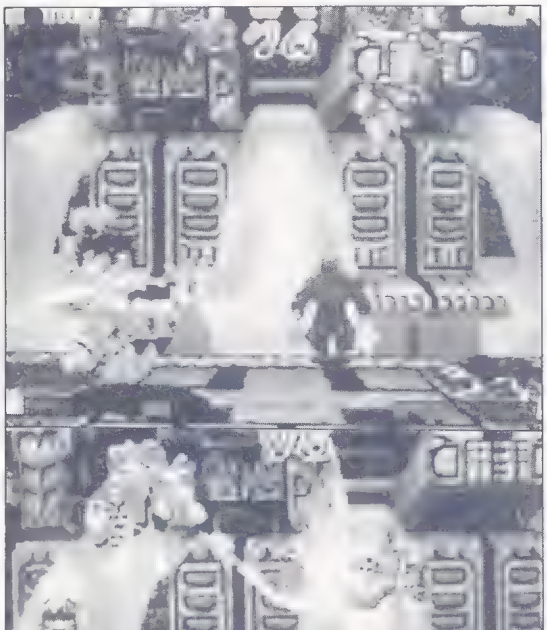
十兵衛などの下段突きには効果がない。ただし、さらに接近すれば当てることはできる。

跳びこまれたらどうするの?

これは重要な問題だ。タムタムにはまともな対空技があまりないので、防御はしっかりしておきたい。

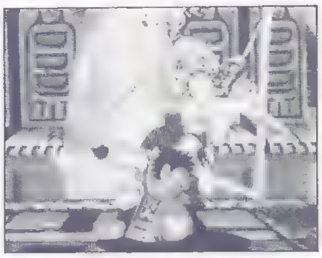
では距離ごとに説明していこう。まず中間～遠い間合いのときに跳びこまれた場合。これは地上戦で立ち小キックをペシペシやりながらうろうろしている距離なので、状況的には多いほうだろう。この場合は、相手がジャンプした瞬間に素早く反応してバックダッシュし、そこからバックジャンプの大斬りを出すといい。ただし本当に瞬時に反応しないといけないうえに、多少先読みしていないといけないので、これには日々の修練が必要だ。なお、「ちょっと遠すぎるかな?」と思えるような場合は、バックダッシュのあと垂直か登り（前方ジャンプ）の大斬りを入れよう。

次に、バックダッシュ逃げ斬りをやるにはちと近いか、という距離で跳びこまれた場合。これは相手がシャルロット、幻庵、王虎、狂死郎のときはその場でしゃがみ大斬りを、それ以外のキャラには、下まで移動してからしゃがみ大斬りの突き上げを使おう。ただし突き上げがまともに効く相手はアースクェイクと王虎、狂死郎ぐらいなので、前述の逃げ大斬りができるような間合いを常にたもとう。



相手が跳んだ瞬間にバックダッシュし……、

続けざまに逃げ大斬りをすぐに出すのだ。



遠距離時のしゃがみ大斬りは、シャルロットの跳びこみや、狂死郎の皿煙曲輪をも返す。タイミングは少し早め。

次に近距離から跳ばれた場合だが、忍者や幻庵のように軌道がゆるやかで、下をくぐることができる相手に対してはくぐり投げかくぐり斬りを狙い、十兵衛やシャルロットのように軌道が低くめくりを狙ってくる相手に対しては、すぐに反応して登り小キックを当てて空中で落とす。

他にも、端に追いこまれているときなどには、早めのパグナ・ディオスで逃げる、という手もあるぞ。

まずは守りを堅めよう

スペースの都合で攻撃法などについて説明できなかったが、立ち小キックと数々の防御技（特にバックダッシュ逃げ斬り）を身につければそれだけでもかなり闘えるようになるので、すぐに練習を始めてほしい。上手になってゲーセン仲間をびびらせてやれ!!

跳ぶだけシャルロット撃退法

キャラの強さのみを全面に押しだす相手に一泡吹かせろ！

担当：石井せんじ

何回か負け続けると、最後にシャルロットを出してきて、やたら跳び回る。こんな輩が君たちの周りにいないだろうか。最終兵器として恐れられているシャルロット。確かに、今月のダイヤグラムでは最強キャラになっている。

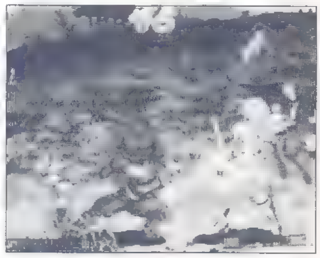
しかし、シャルロット一筋の相手ならともかく、ジャンプしてるだけの奴に負けてはいけない。ビギナーシャルロットに苦しめられているあなたに、打倒法を伝授しよう。

地上戦でのコツ

シャルロットは、地上で突き合いをしているだけで強い。うまく突かれれば手も足も出ないキャラもいる。

しかし、ビギナーはまず近づいてからジャンプ大斬りを狙おうと考えている。突きは、近づくための手段でしかないから、単調なリズムで繰り出される。そこにつけこむ隙がある。

たいていの場合、少し歩いて突き、少し歩いて突きの繰り返しというのがビギナーのパターンだ。小・中を織り混ぜて連続で突いてくることは少ない。そこで、一回突きを出して、歩いてくる瞬間を狙って斬ろう。少し歩いて踏みこんでもよい。使っているキャラが忍者なら、小・中斬りをメインに闘い、踏みこんでしゃがみ大斬りも狙ってみよう。



忍者なら立ち小・中斬りを隙を見て切りつける。

覇王丸の中突きや、十兵衛のしゃがみ中突きなど、シャルロットに突き負ける技でも動きを読んでいれば使える。出かかりを止められないよう、歩こうとしている所に出しておく。出しておいた突きに、シャルロットがみずから当たるような感じだ。ただし、突きを出している間にジャンプされているとジャンプ大斬りをくらってしまう。読まれないよう、少し距離をおいて先端で突くようにする。

たとえシャルロットでも、動きを見切ってしまえば恐るるに足らない。地上戦で不利なキャラでも十分対抗できるはずだ。

さて、次は問題のジャンプ大斬りを何とかしてみよう。

しゃがみ中突きは、シャルロットが跳ぼうと思わないくらい遠間で出す。



ジャンプ大斬りはジャンプ斬りで落とせ！

ビギナーは、たいていジャンプ大斬りしか狙ってこない。ガードしてもひたすらジャンプ大斬りを狙ってくる。ここで、間違っても下をくぐって回りこもうなどとしないことだ。くぐったつもりでも、めくられてくらってしまうことがほとんど。

一応ダッシュで走り抜けることはできるが、歩いてくぐるとだいたいめくられる。

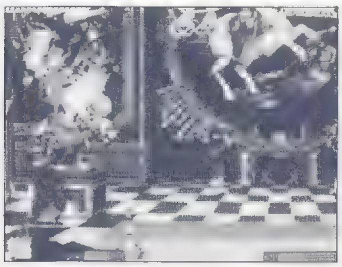


また、地上での対空技（半蔵の立ち大蹴りなど）も危険だ。相当強い対空兵器でも、シャルロットのジャンプ大斬りには負けてしまう。

そこで考えられるのが、シャルロットがジャンプした瞬間にこちらもジャンプして空中で先に斬る方法である。

ジャンプ大斬りを出される前に斬ってしまえば、ジャンプ大斬りがいかに強かろうが関係ない。もし空中でジャンプ大斬りをくらったとしても、地上でくらうよりもダメージは少なくなっている。

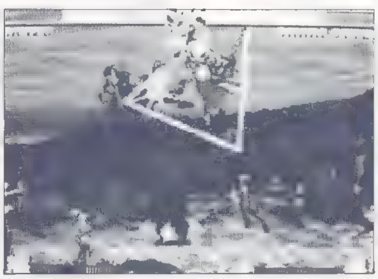
このように、ジャンプ斬りが狙えるキャラは、不知火幻庵、覇王丸、ガルフォード、服部半蔵などである。幻庵と覇王丸はジャンプ大斬りで、忍者2人はジャンプ中斬りで落とすとよいだろう。



覇王丸ならジャンプ大斬りで撃墜する。

しゃがみ大斬りでも返せるぞ！

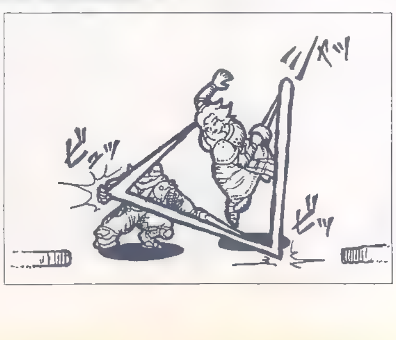
反応のよい相手の場合、こちらがジャンプすると反応してすぐに空中で大斬りを出されてしまう。このような場合はこちらもさらにジャンプの反応をよくするしかない。だが、忍者2人にはジャンプ斬りの他に、しゃがみ大斬りで斬るという手も残されている。



シャルロットが遠くから跳んできたらしゃがみ大斬りが決まるぞ。

地上戦で多少プレッシャーをかけたり、登りジャンプ斬りを多用するとシャルロットはじれてくる。ついつい少し手前の間合いから、空中で早めに大斬りを出そうとしてくるはずだ。こうなったときに、しゃがみ大斬りが真価を発揮する。

しゃがみ大斬りで返す場合は、シャルロットとの距離が大切だ。図のように、シャルロットが少し手前に落ちるような感じでないと決まらない。このために、地上戦や空中戦でプレッシャーをかけることが必要というわけだ



多用すると危険だが、間合いさえ合っていれば必ず斬れる。一発入れれば大きいぞー

今回は、不利なキャラを中心に考えてみた。その他に、突き負けない幻庵、狂死郎や蹴りの強いタムタムなどシャルロットを脅やかすキャラはたくさんいる。これらのキャラならもっと楽に闘えるはずだ。世の中に跳ぶだけシャルロットをはびこらせるな。

天が呼ぶ地が呼ぶ人が呼ぶ!
超絶ゲーム狂乱麗舞!!

FOCA、フジテレビ公認F-1ゲームだ! ピットインなしで走れきれ!

グランドエフェクト

このグランドエフェクトは、5周で争うF-1レースゲーム。その5周に1つのレースのドラマがつまっているのだ!

by [illegible]

あのビッグ4に乗れる!

タイトーから登場のF-1ゲーム「グランドエフェクト」は、FOCA、フジテレビの公認!そう、出てくるマシン、コース、ドライバー、コンストラクターなどがすべて本物なのだ。ということは、実名のマシンを操れるということ。F-1ファンはこういうゲームを待っていたのだ!

今回このゲームで登場するチームを紹介すると、マクラーレン、フェラーリ、ベネトン、ウイリアムズの4チーム。どこも最高レベルのハイテクで勝負しているチーム。文句なしだね!

5周の中にレースを凝縮!

本物の名前が出てくるだけではゲームは面白くない!ちゃんと遊べないとね。

いつもとはいえないけど、レースにはドラマがある。ぶっちぎりでトップを走っていても突然のトラブルにまき込まれてリタイヤなんてこともあるしね。見ているほうにとっては面白いことだけど、実際にレースをしている身になると…。もう言葉にならない状態になる!そんなドラマがこの「グランドエフェクト」にはあるのだ。

さてその気になるトラブル、どんなものがあるのか紹介してみよう。

マシントラブルには4種あり、その状態になるには幾度かのトラブルクラッシュが必要なのだ。安全に走っていれば、ていねいに走っていれば起きないということだね。その4種のトラブルとは…

●エンジントラブル
パワーが低下し、加速力が落ちる。

●タイヤトラブル
グリップ力が低下し、コーナリング性能が低下する。

●サスペンショントラブル
ハンドルの左右のバランス、直進性が悪くなる。

●ギアボックストラブル
6速ギアに入らなくなり、最高速が低下するというもの。

これらのトラブルが発生す



マシントラブル!安全に走らないとこうなるぞ。

ると、ピットに入れという指示が出る。となれば入るしかない。ピットが近づき、その指示に従うと、オート操作になり、ピット作業に入る。ピット作業に入ると、タイムが表示され、作業にどれぐらいかかっているかがわかるのだ。ちょっと熱くなる瞬間だ。

安全に走って完走するのもいいけど、ピットワークで楽



ピット作業に入る!ピット作業のタイムが表示されるぞ!

しむというのもまたいい。トップで走ることはできないけど、楽しむ幅ができるぞ。

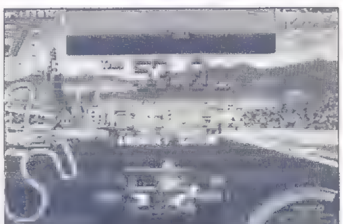
操作は簡単だぞ!

ゲームのいいところというのは、簡単に擬似体験ができることだ。

車の基本であるハンドル、アクセル、ブレーキ、そしてMT車は6速。ATでは使わないシフトギアで操作する。

画面上には、右下にタコメーターとスピードメーター、シフトゲージ、左側には、コースマップ、周回数、順位が出ている。

そしてこのゲームのポイントとなるものが上部に!そう、バックミラーだ!これにより後続の車をチェックし、ブロックするのだ。レースをする上でとても重要なのできちんと活用したいところだ。

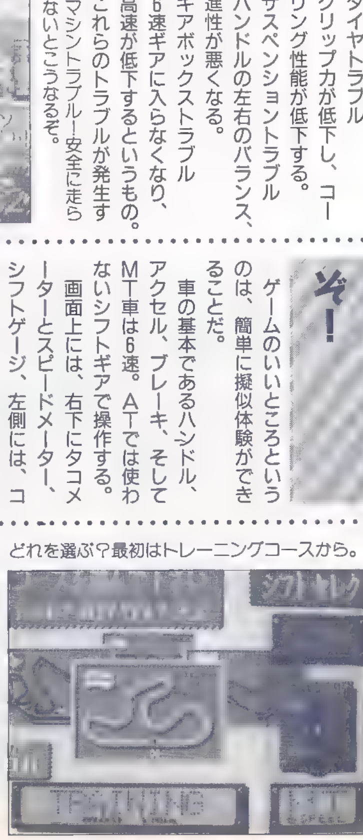


画面上は情報がいっぱいだ!

コースは4つ!

このゲームに慣れるために作られた「トレーニングコース」に加えて、本物のコースから3つ採用されている。

「サンマリノGP」…高速サーキットだが、テクニックは必要!



どれを選ぶ?最初はトレーニングコースから。

「ブラジルGP」…バンピーなコース。テクニック重視のコースだ。

「スペインGP」…天候がよく変わるコース。長ーい直線が特徴だ!

これらのコースは、コイン投入後のセレクトで決めるのだが、対戦プレイの場合、その決め方は多数決になる。

スタートで差をつける

フルアクセル状態でスタートするとホイルスピンをする。これほどロスの大きなものはない。ゲージ9目もり分のアクセルONで待つ。スタートシグナルと同時にドンと踏み込み、ホイルスピンをさせないようにしたい。

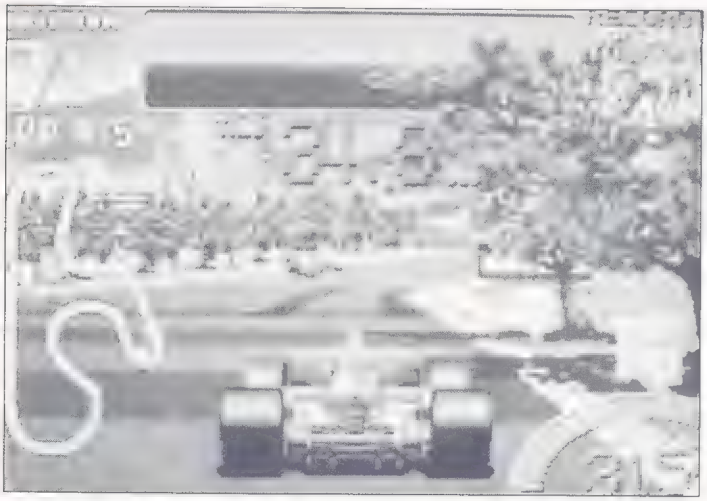
せっかくフロントローにいるのに、スタートで失敗、第1コーナーに入るときに8位なんてことになるしね。

CPUにはかなわないけど、通信で対戦するならぜひ覚えておきたいテクニックだ。これで第1コーナーはオレのものだ!

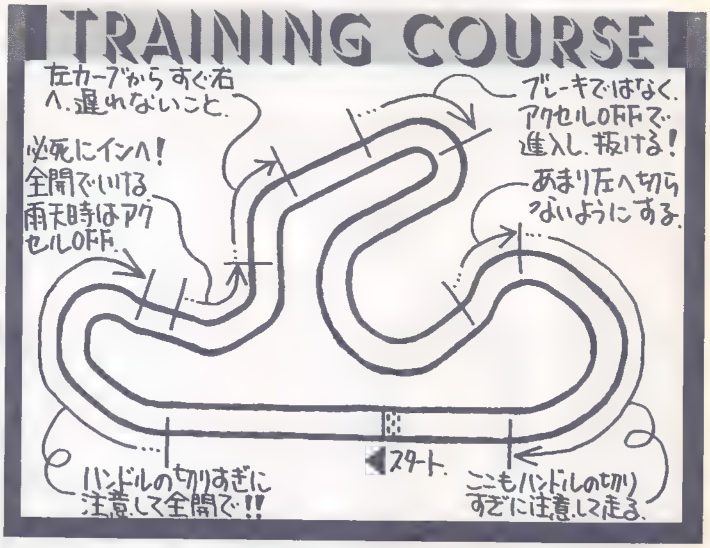
この「グランドエフェクト」をやるにあたって初心者のために作られた新設定のコース。でも油断はできないぞ！

スタートしてしばらく走ると右カーブへ。この右カーブ、2つくっついた複合カーブ。2つ目が少しきついので、1つ目のカーブでアクセルをゆるめる慣れたら全開。先行車を抜くポイントの一つ。


カーブに入ったらすぐアクセルOFF!



TRAINING COURSE



左、すぐ右と走り、短い直線を走ると右へのヘアピン。進入前にアクセルを離し、クリッピングポイントを越えたらアクセルONだ！

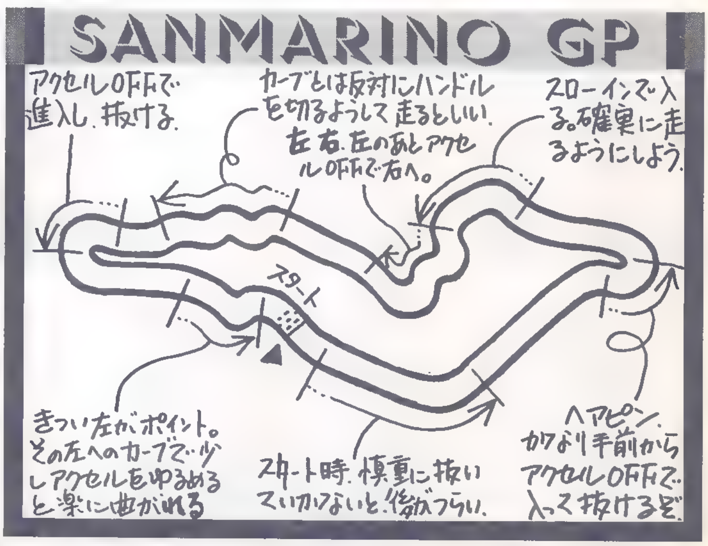
長い左カーブを走り、最後の長い右カーブへ。

この右カーブ、初めはゆるいが、最後に少しきつくなるので、そのことを頭に入れておきながら走る。視界の中で、カーブがきつくなるなあと思ったときにアクセルを少しゆるめてやるとビシッと走り抜けることができる。

ミスもなく5周を走るとなると、結構気を使うコース。簡単なコースだからこそパーフェクトに走るのが難しい。

バトルでやる場合のポイントは、最初の右カーブ、ヘアピン、最後の右カーブといったところ、減速が重要だぞ！

SANMARINO GP



故エンツォ・フェラーリ親子の名前が冠された名門の高速コース。細かいカーブがちょっと気になるコースだ。

小さいカーブが多いので、重要なカーブだけ覚えるようにして、あとは自分の反射神経に頼って、右へ左へハンドルを切っていくようにしたい。

スタートしてすぐ左へ。短い直線を走って右へふられたあとすぐ左へ急カーブ。進入前にアクセルOFFだ。

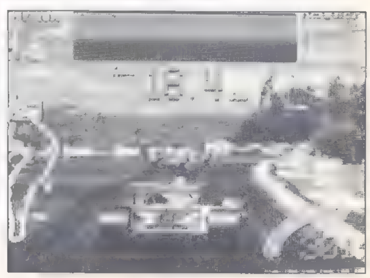
少し走ると、左、左と連続するカーブ。2つ目の左カーブで少し減速するといい。

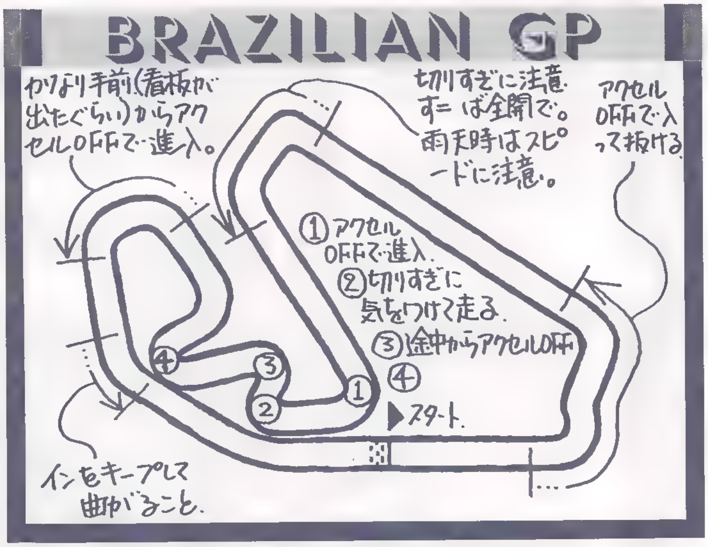
右、左と小さく曲がる右急カーブ。減速を忘れないこと。

しばらく全開のまま左右にハンドルを切りつつ走り、左への急カーブに突入ー長めにアクセルをゆるめて減速し抜けていく。スローインファーストアウトでね。


2つカーブが続くのでそれを頭に！

ここを抜ければあとはまた同じような左右にふられるコースだ。最後のところにちょっとしたシケインがある。小さい右、左、右と曲がるのだが、ハンドルを切るタイミングがわかるまでは、アクセルをゆるめてクラッシュしないように走り、慣れてきたら全開で走るようにしたい。右側のピットとの間にある壁がライバルになる。


かなり手前から減速が必要。



アップダウンの激しいバンピーなコース。短い直線がカーブでつながったテクニカルコース。難しいぞ！

スタートしたらいきなりきびしい左、右のカーブ。タイミングが重要。特にスタート時は車が多いからね。


1周目がすごく怖いところ。要注意！

左カーブを曲がったら長い直線を走る。スリップを使うのがいいぞ！

直線の終わりに左へのカーブ。アクセルを少しゆるめて進入。すぐ左カーブがあるぞ。

また少し直線。後半はカーブの嵐だぞ！

まず右、少し間があって右、左、ちょっと走って右急カーブ。またちょっと走って左カーブ。


目がまわるほどカーブがある。安全にね！

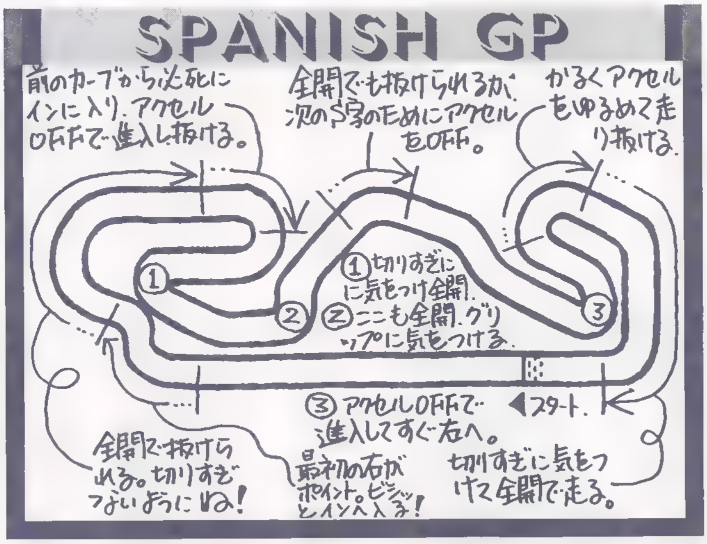
やや大きな左カーブを抜けると右、右と小さいカーブがあるだけ。そして1周終了。

後半は、急カーブが多いので、慣れるまでは、1つずつ確実にスピードコントロールをしていきたい。

早めにハンドルを切ることで高めのスピードを維持できるようになればバッチリだ。

左のマップを見ながら走ると目がまわるので、頭と身体で覚えるようにしよう。

1つでも前へいくには、1つ1つのカーブを大事に走ることが必要だぞ。



天候がよく変わるコース。雨が降ればそれだけ難しくなる。グリップのない中でとばすのはかなり怖いぞ～っ！

スタートしたら長い直線をどんどん加速しカーブへ。右、左と小さいカーブを抜け、右への大きいカーブへ。

直線を少し走ると、また右カーブ。次がきつい左カーブ。減速は当然、アクセルOFF。

左カーブのあと、左、右とスッスッと抜け、短い直線のあと右カーブ。また短い直線。

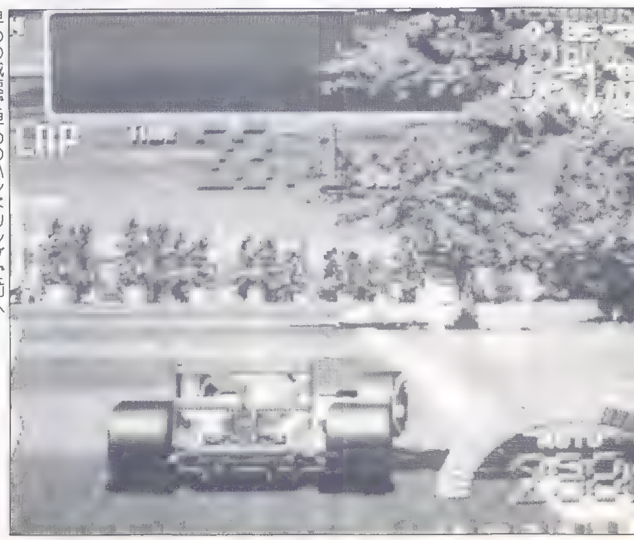
スッスッと右、左と切りかえしたあと左への急カーブへ。早めにアクセルOFFし、スローインでいく。ここの左カーブの2つも複合なので、その変化を頭に入れてハンドルを切っていくこと。切りっぱなしは超危険！


複合カーブに気をつけて走れ！

右への大きなカーブを抜けると、あとは全開で右、そして最後の右カーブだ。

普段でさえテクニカルなコースなのに、これで天候が変わって雨となったら…いつもよりも慎重に、そして、早めの減速で走りたいところ。とにかくクラッシュは避けなきゃならない。

どのコースも同じだが、抜くポイントは減速の必要なところ。少ないポイントを生かさないと前には進めないぞ！


早めの減速で早めのハンドリングで前へ！



パワーアイテムが攻略のミソ

ノストラダムス

パワーアップアイテムは、取った瞬間無敵になる。これをパターン化すればボスも怖くないぞ。

©ブ・イ・ス

人間不信サークルM.D.S.主催　RIK君

まずは2P側を選べ

ノストラダムスはみなさんもうプレイしてもらっただろうか？

このゲーム、はっきり言ってボンバーがないのでつらい。弾消しの役割をする超電磁砲も、使いかたを間違えると先へ進むのはむずかしい。

特に前半面は硬いザコ、そしてボスがつらいと思うので、今回は対ボス戦を中心に超電磁砲の使いかた、さらにパワーアップアイテムのうまい使いかたをみていくことにしよう。これをみてはやく後半面に進んでほしい。

1P側と2P側ではっきり言って自機が違うのだが、はっきり言って2P側のほうがパワーがあり使えるぞ。2Pを使用しよう。

ポイント1 超電磁砲はこう使え

超電磁砲はこのゲーム最大のポイントでどのように使うかを考えてみよう。

まず、溜め技であることを考えると、そうそういつでも使えるわけではないことがわかる。

次にどこで使うかだが、敵の通常弾を撃ち消すことを考えると、弾を撃たれたら嫌な場所で使うのが好ましい。

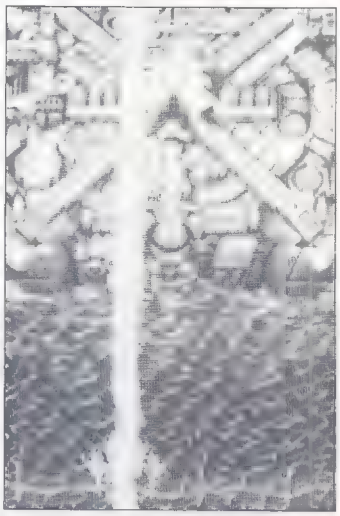
どのように使うか？これはまず、赤と青の装備でどちらを使うかを決めなければならない。

赤の装備は、通常でのファイアーの威力が大きく、ボスに撃ち込む際に使える。でも溜めのほうはイマイチ。

青は逆に、通常での誘導弾の威力がイマイチ。ただし溜め撃ちのほうは、溜めが少なくてもそこそこ使えるという利点がある。

そんなわけで、対ボス戦は赤、そのほかは青でいこう。（とりあえず前半面はこの方針で行くことにする）

小さくても威力のある青の溜め撃ち。

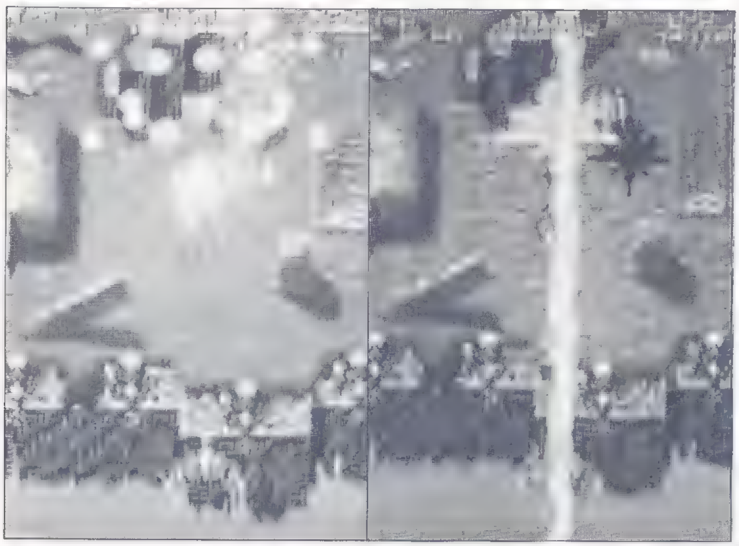


▲こんなときに超電磁砲▼

●カタイ敵・弾を多く撃つ敵が出たとき

当たり前だが、こういう奴らには、出現前から溜めておき、弾を撃たれた瞬間にこちらも超電磁砲で対抗する。

カタイ奴でも超電磁砲プラス多少の撃ち込みで、たいていの奴は死んでくれるぞ。



こんな感じで、弾を撃たれたら、電磁砲でまず一撃。

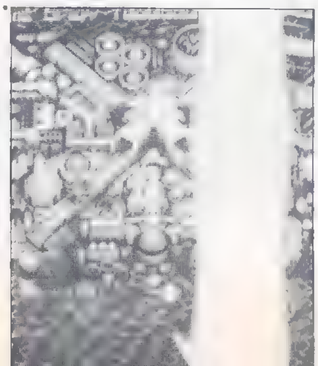
そしてすかさず撃ち込んでやればOK。

●ボスの通常弾がうるさいとき

対ボス戦では、基本的にボス本体についている砲台を嫌なものから速攻で壊していくのだ。

中でも一番先に壊しておきたいのは、通常弾やホーミング弾などを撃つ砲台。これはすべてのボスにいえることだ。

この嫌な砲台を前述の超電磁プラス撃ち込み法で壊したり、弾を撃たれたら超電磁砲で撃ち消したりして使っていこう。



邪魔な通常弾は電磁砲で消そう。

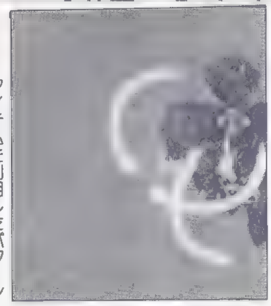
パワーアップアイテムを有効に使おう

さて、これから言うことも結構重要。よく頭に入れておいてほしい。

パワーアップアイテムは、取ると、少しの間無敵になるのだ。このことを知っていると知らないとでは、対ボス戦が全然変わってくるぞ!!

パワーアップアイテムは、ボスと対戦中でも、**取れば一定時間ごとに新しいのが飛んでくる。**

これを利用すれば、ボスに重なって嫌な砲台を壊したり、超電磁砲で消せない弾を抜けたりするのが可能になるのだ。


アイテムを利用したパターンも可能。無敵だぞ。

2面ボスなど、使わなければキツイ場面もみられるので、このことはなんとしても覚えて使えるようにしよう。

あなたの疑問に答えましょう

プレイしていて私が疑問に思ったことを、フェイスの方に質問してきました。これでプレイヤーのみなさんの疑問が少しでも解消されればさいわいです。

Q、ボーナスアイテム回の金色は、銀色何コ分ですか？
A、10個分です。

Q、エクステンドは何回ですか？
A、80万点と150万点の2回です。

Q、ALLクリアした場合の残機ボーナスは？
A、1機50万点入ります。

Q、アイテムキャリアはどういった条件で飛んで来ますか。
A、各ステージが始まってから、14、28、45、62、97、127、154、180、206秒にショットアイテムが出現。5、36、86、115、141、167、193秒にランチが出現します。
また、スコア100万点ごとにランチ1つとショットアイテム2つの計3つが同時に出現します。
そのほか、プレイヤーが死んで5秒後にショットアイテム出現。

Q、アイテム取得時の無敵時間は？
A、2秒です。

Q、超電磁砲のため時間は？
A、約2秒です。

と、いうことでした。
では1面から攻略スタートです。

1面 イギリス・北海

1面はまだまだツライ敵は登場しない。溜め撃ち〜溜め撃ち＋ショットのコンビネーションを使ってやれば、ボスまで何の問題もないだろう。
画面上の一定の場所を撃つと、ボーナスアイテムやパワーアップが出現する。このボーナスアイテムは取り続けるとどんどん得点が上がっていくので、取れる限り取っていこう（最高4万点ー）。

▲1面ボス 北海油田プラント▼

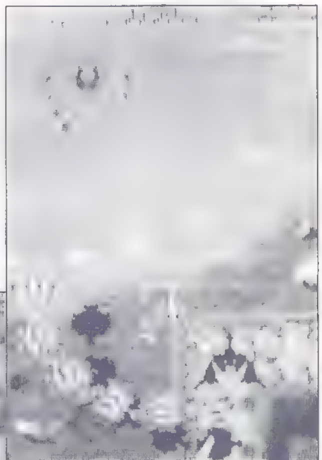
このボスは、まず通常弾を出す砲台を壊すのが先決。
時間がたつと、ボスの左右から棒のようなレーザー砲台が伸びてくる。これには、砲台の上に乗っかって撃つ"重なり連射"が有効だ。
中心部のレーザーには注意しながら壊そう。

稼ぐ人は、パワーアップアイテムが出尽くすまでボスでねばろう。

このように砲台に重なってしまえ！速攻パターン。


2面 大西洋上空・浮遊大陸型移住船

2面からは、空中だけでなく、地上の敵も登場する。地上の敵にはランチ（オプションのこと）のバックファイアー（溜めてるときにうしろについてるバリア）ではダメージを与えられないので注意。
さて、この面で注意するべき敵は写真の2種。


この混合攻撃がくせもの。弾を撃たれたら、電磁砲＋撃ち込み法でー！

1つは編隊で現れるザコ。一定時間で自機に突っ込んでくる。
もう1つは単独で、弾をばらまく奴。

どちらのザコも、溜め撃ち＋ショットのダブル攻撃で速攻で壊したい。後半面でも出てくるので今のうちから慣れておこう。

▲ボス 分離式浮遊神殿▼

このボスにはとっておきのコツがある。
まず、自機のパワーがある程度あるならば、装備を赤にしよう。
そして、ボスが出現して分裂したら、中央の本体に重なり連射をする。
うまく当てれば、ボスが浮き島と合体する前に倒せてしまうぞー！


自機が最強ならこれだけで倒せる！本体に当たり判定はない。

合体されてしまったら、すばやく下にさがること。レーザーに注意しながら溜め撃ちで対応しよう。この場合、再びボスが分裂するまでねばり、分裂したら再び本体に重なる。これで怖い第2段階になる前に倒せるというわけだ。
稼ぐときは本体を残して、浮き島を速攻で壊していく。

3面 東京

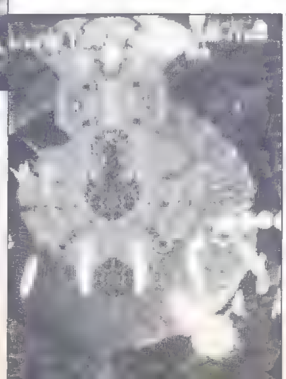
3面は、破壊されてゆく東京が舞台。
ここでは、中ボス的なものが2回登場する。どちらとも出現したらすぐに砲台を狙って撃ち、砲台を壊してしまおう（実はこの中ボスは、3面ボスの一部で、後で再び登場し合体するのだ）。でないとボスがつらくなるぞ。


アイテムを利用しない手はないぞ。撃てーっ。

中ボス2匹目は、大きな誘導弾を出してくるので細心の注意をはらおう。直前に出るアイテムを取りつつ、無敵時間を利用して重なるのがかしこいやりかただ。
あと、この面では画面外から突然砲撃がくるが、この砲撃は実は当たっても死なない。単なるハッタリ君だ。

▲ボス 合体型侵略艦▼

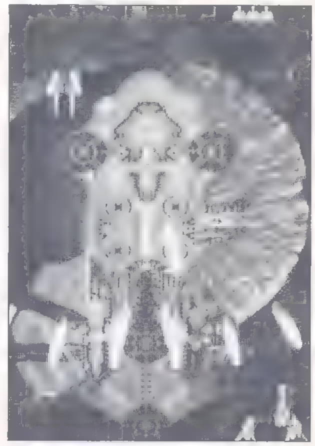
さて、さきほどの中ボス2体が本体に合体し、巨大戦艦になっての登場。
まず、一番はじめに本体の左右の丸い砲台に注目。この砲台が誘導弾を出してくるぞ。左右同時に撃たれるとやっかいなので、右側だけでもここ


悪い例。誘導弾に追われて画面の上にいってしまった。


良い例。真下に引きつけてから右へスッと避ける。

で壊しておきたいところ。
　この誘導弾の避け方だが、写真で悪い例と良い例を載せたのでよろしく。本体からのレーザーとの兼ね合いがビミョーなので注意だ。
　誘導砲台さえ壊してしまえば、怖いのは本体からのレーザー群だけ。左右に大きく避ければ安全だぞ。

本体からのレーザーも常に動きながら左右のすきまで避けるのが安全。



4面 火星～小惑星帯～木星～衛星ガニメデ

　4面は宇宙に出ての戦闘だ。この面でのライバルは、何をおいても中ボスだろう。
　中ボスは、全部で3段階まで変化する。
　1段階めと2段階めは、通常弾の連射とホーミング弾、それに"体当たり"だ。この段階での体当たりは、画面の上に逃げてしまうのが一番安全。下に戻るときのことも考え、電磁砲は溜めておこう。



近付かれたら上に逃げる。安全策だ。

　3段階めになると、今度は自機を狙って突っ込んでくるようになる。この違いに気をつけよう。

▲ボス 居住ステーション▼

　このボスにも実はコツがある。
　ボスの左右についているでっかい砲台は、全部で6つ付いているのだが、全部壊すとボスが第2段階に変化してしまう。
　なので、ボスの左右の砲台を1つでも残しておいて、本体に撃ち込んで壊してしまうのがいちばん安全確実。



砲台を残したまま本体を破壊してしまえ！

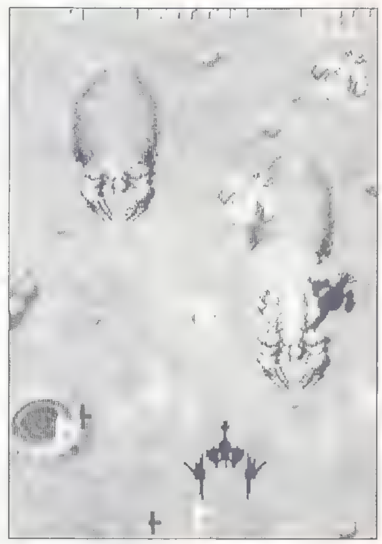
　ど真ん中で撃ち込んでいると、ホーミング弾、リング弾（通称天使の輪）が邪魔になるが、ここは青で電磁砲が有効。ホーミング、リング共に消しながら逃げよう。



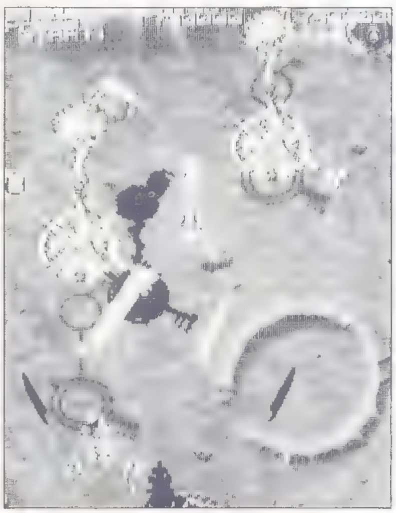
電磁砲を、撃っては溜め、撃っては溜めていく。

5面 木星衛星ガニメデ表面

　まず、ザコの攻撃がいやらしい。特に地面から出てくるタイプの地上ザコがライバルで、出現位置を覚えることが大事になる。
　ヤドカリのようなザコは、突然地面の穴から出てきてレーザーを乱射する。このレーザーは消せないタイプなので撃ちのがすとやっかいだ。
　ザコでもうひとつ。地上絵から出てくるタイプの、カタイ奴が嫌である。
　これらの敵に対しては、電磁砲よりむしろ**通常ショットのほうが有効**である。なぜなら電磁砲で消せない弾な上に電磁砲では撃ち負けるのだ。



地面がもり上がってる所がこいつの出てくる場所。



通常ショットでの速攻でいけ！レーザーに注意。

▲ボス 集合砲台▼

　人の顔のような形をした集合砲台がこの面のボス。右肩、左肩、胴体、顔、頭の各部を破壊できるようになっている。
　攻略法としては、胴体部分を壊さないようにしながら、左右の肩の砲台から破壊していくのが理想。胴体カバーが壊れてしまうと中から砲台がたっぷり出てきてしまうぞ。
　基本的に気をつけるのは口からの大きい弾＆ホーミングレーザー。これを中心に避けながら電磁砲を撃っていこう。
　このボスには経験上青がいいと思う。ボスの通常弾が早くて嫌だからだ。
　それでもって、実はこのボスと対戦中に1UPアイテムを取ることができる。場所はボスの頭の上。非常に取りづらい所にある。
　ボスを倒してから取りたいところだが、なかなかそうもいかない。一緒に1UPを出してしまう場合が多い。
　確実に取るなら、ボスの第1波をかわした直後に取りに行くのがよい。肩からの弾は気にしなくてよい。第2波が来るまでに取って戻ればオッケーだ。



この大きな弾に注意しながら大きく避け、細かい弾は電磁砲！

まだまだあと4面あるぞ！

　全9面ということで、だいぶ急ぎ足でみてきたが、どうだったでしょう？電磁砲と通常ショットの撃ち分けをちゃんと決めていくのがポイントだ。ではまた来月会いましょう。



この弾をかわしながらすぐに取りにいく。

超時空要塞
マクロスII
スペシャルビジュアル攻略
〜ミディアム編〜

担当：F-GLD

残るはミディアム、全コースクリアまでもうすぐだ

さあ今回はラストのミディアムコース。ある意味で他コースにない面白いボーナスがあるのが特徴。…ということで今回の攻略はボーナスの取り方をメインにしていきます。

ステージ攻略に入る前に…

ミディアムコースはメインの装備としてガウォーク＋ホーミング。ザコ等に対して威力を発揮、これで前倒しをガンガン狙え。

STAGE 1 万里の長城

●クリアスコア＝25万点
●隠しアイテム（ボーナス類除く）
勲章（小）…6
勲章（大）…4
階級章…4
ミンメイ人形…2

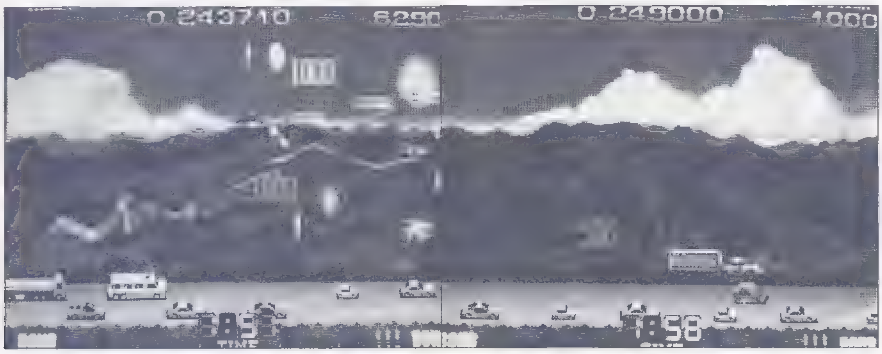
この面はやはり前倒しにかかっている。後半にいる、2回目の青指揮官ポッドラッシュを出せるかどうかで大きくスコアが変わるぞ。

このステージで一番難しいのが、⑤赤い指揮官ポッドが上昇してくるとこ。11コの階級章とミンメイ人形を出すのでミスは許されない。流れ弾には気を付けろ。

⑥中ボスは撃ち込みに注意。壊さないくらいにしておこう。

⑧ボスでは下部の3カ所のパーツを全て破壊してから、ボス本体に撃ち込む。ちょっとしたポイントとして、ホーミング弾を2発とも当てることがある。上方に出るホーミング弾をボス本体に当てればいい。ボスのレーザーが両方出てしまえば最強状態のファイターでは撃ち込めなくなるぞ。

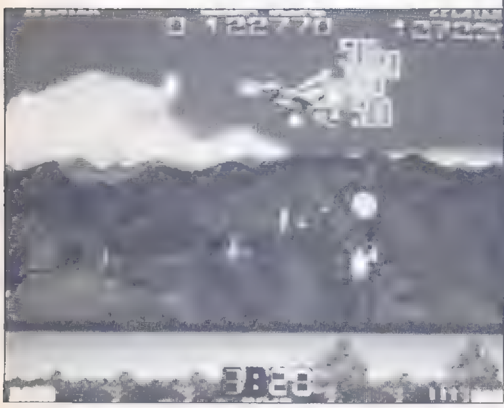
前倒しメインでガウォーク＋ホーミングの装備で。タイムアップ時にボム4発残して、66万が出せればいいだろう。

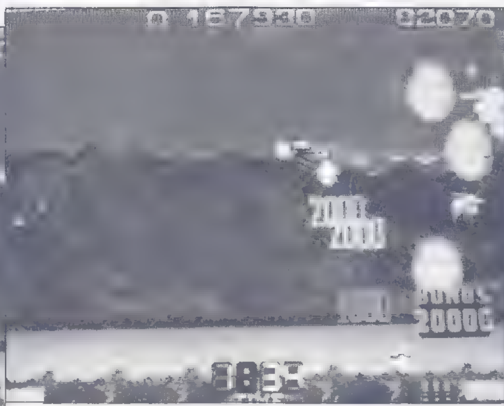


①スタートはF＋Hで。

②次で出て来るGのアイテム。これでガウォークにチェンジ。黄ザコ4機×2の編隊にそなえろ。

③後ろから出てくる敵が下に出す弾をすべて壊すと、2万点。自機のホーミング弾が敵機に当たらないよう、弾に近づいて撃とう。







⑤赤い指揮官ポッドはここらで撃て。

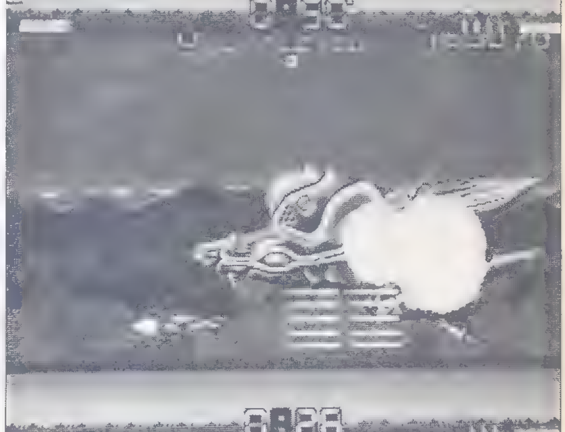
④ここでは早く前倒しすることによって、黄ザコ編隊とロボットが同時に出る。



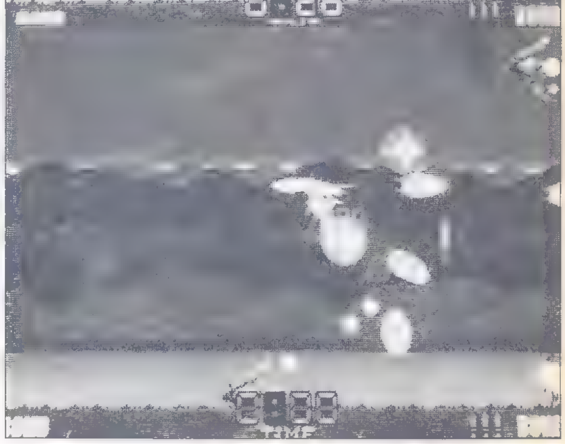
⑥万里の長城を壊し大勲章×4。中型レーザー砲台は倒さずに護衛機を6機倒すと6万点。これは大きいぞ。



⑦5、6機目の護衛機が出たと同時に中型レーザー砲台を破壊。その後でこの2機の護衛機を倒してもボーナスだ。



⑧ボス前に出るファイターにチェンジ。ボスの下部の3パーツを壊して、すかさず本体に撃ち込め。連射が早ければ上のレーザーが出る前に倒せるぞ。



⑨残るは前倒しにかかっている。ここまで出せば合格点だ。

STAGE 2 ピサの斜塔

●クリアスコア＝40万点
●隠しアイテム
勲章（小）：25
階級章：6
ミンメイ人形：4

さしたるボーナスがないのがこのステージの特徴。スコア稼ぎもザコの前倒しがメインとなるだろう。

スタート直後のピサの斜塔は5000点＋階級章1コを出す。宮殿の柱は1本すべてを破壊すると1万点。7本全部壊そう。後半はガウォークで空中ザコと地上砲台をうまく倒していくのがポイント。後ろから出てくる敵もガウォークの下のショットで早く撃つことを心がけよう。

ボスのギガメッシュは引っ付き命。あまり早く倒すと、緑コインが何個か下に隠れて取れなくなることがあるぞ、気を付けよう。

タイムアップ、ボム5つで64万点は出るぞ。



①宮殿前。ここで下から青の指揮官ポッドを出せばGOOD！上下のミンメイを取り逃がすな。



②宮殿中間。まずは上の小勲章を全部出して、3個取ろう。残りは柱を壊してから、階級章も一緒に。



③ここでのマルドゥーク新型メカ（赤い敵）は絶対逃がすな。さらにここでは上下にミンメイがあるぞ。



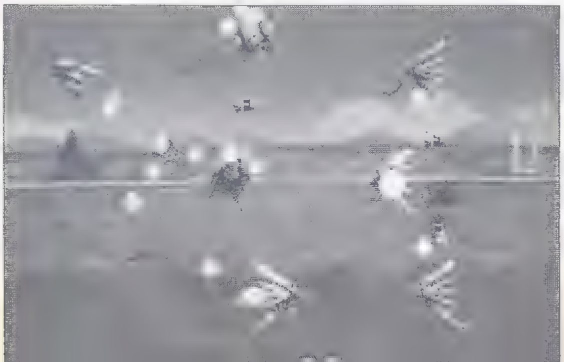
④砲台地帯は空中の敵をメインに前倒しをしよう。



⑤ボスはここで待ち、出てきたならできるだけガウォークの弾を両方当てつつ左上にいく。



⑥続いてボスにそって前進。万一のときはこのラインに合わせろ。



⑦このステージもこの敵まで出せればOKだ。

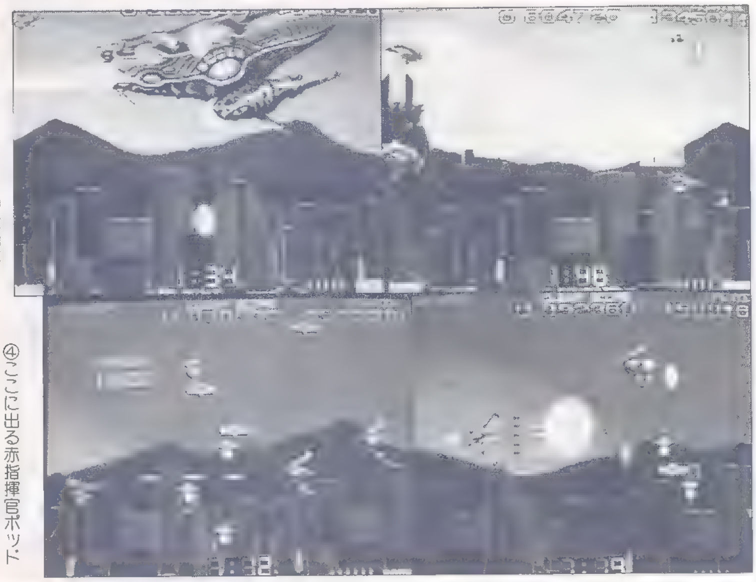
STAGE 3 アルスの舟

●クリアスコア＝70万点
●隠しアイテム
勲章（小）：6
階級章：13
ミンメイ人形：4

ミディアム最大の難関がここ。確実にボーナスを取っていかないと、クリアすら難しい。まずはボーナスを覚えろ。そしてこの面でもう一つ重要なのが、アイテム回収。くんしょうなどをのがさないようにしつつ、敵を撃つことがポイントだ。

このステージで少々難しいボーナスが後半の⑨黄戦闘ポッド×0機を全滅させる所。ガウォークでいくかもしくはボムを使うか。ボムを使うなら早めに、後ろの1～3列分くらいを残すようにしないとなぜかボーナスは入らないぞ。

ここはタイムアップにボム5発で102万が出せればOK。



①まもなく1面の③と同じのが2機出る。まずはここでホーミングからミサイルにチェンジだ。

②上下から出てくる中型機はエンジンを壊して、アイテム回収のため少し遅めに壊そう。

③ここは爆発パターン時にチヨンチヨンと撃ち込み階級章を5つ出そう（一度爆発パターンが消えると出なくなる）。

④ここに出る赤指揮官ポッドはミサイル3発を壊してから倒すと1万点。これが5機来るぞ。



⑤合体戦艦は上から来るほうに撃ち込め。



⑥ここから青コインを出すザコがたくさん出る。まずは2編隊分を倒したら…、



⑦後ろに下がって、赤指揮官ポッドを全滅させよう。



⑧この前後から出る赤指揮官ポッドはこの位置真ん中を倒しここから上に行け。



⑨ボムを使わないならガウォークで。巧みに動かないとムズいぞ。ボムを使うならおもいきり早めに。

⑩このボスはまず艦首アンテナ（左下部）を破壊。その後エンジンに撃ち込み、このミサイルが出たとこでボンバーだ。



⑪あとはこの位置で撃ち込めばいい。ボスはすべてのパーツを壊すこと。

⑫ラストの階級章は落としがち。タイムアップ前でも油断するな。

マクロスII攻略担当者一同より

〈最後に1・先月号〉
先月号にあやまりがありましたので、つつしんで訂正させていただきます。

まずイングス面の分裂弾を撃ち返す敵（3万点のボーナスキャラ）は発売バージョンでは2回しか出ません。前倒しをしまくって、「3回出ね～ぞDONのバカヤローッ!!」と言ってた人、ゴメンね。

あと、イングス面は実は稼ぎしだいでは165万近く出ることも判明、点数アップの好材料ができました。

〈最後に2・攻略チーム〉
の現状はこんな感じです。

発売前から紹介、攻略と割とトントン拍子にこれたマクロスIIの攻略は今月で無事コンプリートできました。

途中点数が伸びなくて自分の限界を悟ったライターもいれば（あ、オレのことか?）、いまだに全一スコアは出せる!と意気ごんでいる人もいて、スコアに対する意気ごみは相当なものです。

コース別に見てみると、ビギナーコースは現在FRS-N、OとDONの2人が稼ぎパターン確立のためヒマがあればやりこんでいます（実は8月某日にDONが大阪に遊びに行ってあちらのレベルの高さを知ったから、という理由もあったりするが…）。ミディアムはF・GLDが黙々とやっているようです。エキスパートはDONがしばらくやっていたのですが、トップレベルのスコアラーとのウデの差を痛感、445万台を最後にあきらめました。

長い目で見るとこのゲーム、ボーナスキャラ探しに始まって前倒しに終わる、という感じでしたね。どのコースも稼ぎがおもしろくなるとハマってしまう魅力がありました。読者のみなさんも自分なりのハイスコア目指してがんばってください。

最後にスコアの参考にさせていただいた全国のスコアラーの皆さん（特に、大阪のタイトーイン002スタジアムの京城屋氏を始めとする皆さま）どうもありがとうございました。

マクロスII攻略担当者一同より

by ずるずる

敵ごとゴールにぶち込め! HEAVY SMASH

ハイパーハンドボールヘビースマッシュ

ルール無用の戦闘球技!ラフプレイバリバリで相手を倒し、得点せよ!そのためには武器を使え!

これが戦闘球技だ!

一応ハンドボールを基本としているヘビースマッシュ。西暦20××年にもなるとなんとまあ過激になることールール無用で武器の使用可だもの。これで世界各国から出場したチームが闘うのだから、一歩間違えたら戦争だよね!

さてこのゲーム、どれぐらい戦闘球技かというと、まず武器が使える!もうこれで十分というところだが、これ以外にも、スライディングアタックやジャンプアタックのような、通常であれば反則のものもできるのだ。

まず操作をおさらい

いかに妨害しゴールするか。そのカギを握るのはやはり操作系である。ゲームに勝ちたいのであればきちんと操作を覚える必要があるぞ。

プレイヤーの移動・攻撃・シュート・パスの方向を指示するのが8方向のレバー、ボールを持っているときはシュート、持っていないときは体当たりができるAボタン、ジャンプのBボタン、一番近い味方にパスしたり、ボールを持っていないときに武器を使ったラフプレイができるCボタンという1レバー、3ボタンシステム。

これらの操作系を使って多彩なテクニックを駆使するのだ。

個性のあるチーム

このゲームでの個性とは、各国から出場しているチームにスピード、パワー、ディフェンスの値が決められ、スピードのあるチーム、パワーのあるチーム、ディフェンスの強いチームが作られている。このほかにも、必殺シュートや武器使用の源となるパワーにもいろいろ変化がつけられている。

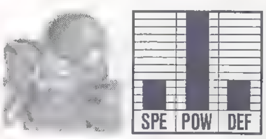
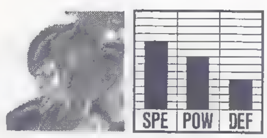
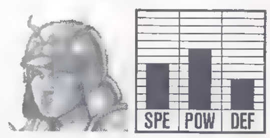
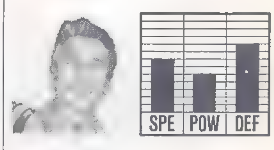
まずそのチームの把握からしていくとしよう。

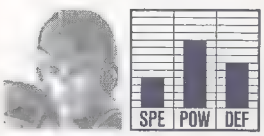
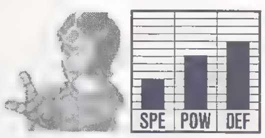
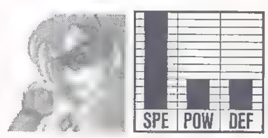
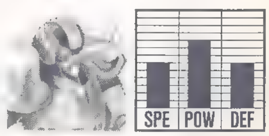
チームを選んだらさあプレイ!

対戦をやるにもCPU戦をやるにも勝ちたいと思うのなら、やはり強いチームを選ばないといけない。

各チームのデータから判断してアメリカ代表、オーストラリア代表あたりを選ぶといいだろう。

表①

アメリカ代表	日本代表	ブラジル代表	韓国代表	ドイツ代表
レッドイーグルス	カミカゼストライダース	リオパワーズ	ソウルファイターズ	ベルリンジャガーズ
				
最強の必殺シュートを誇るパワー集約チーム	ディフェンス重視の鎧甲冑纏いチーム	オーバーヘッドキックを得意とするキック技のチーム	素早い身のこなし、ジャンプシュート最強のチーム	驚異的な回復力を持つ技巧派チーム
必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート
コークスクリューシュート	カミカゼシュート	サンダーシュート	ドラゴンシュート	セブンウェイシュート

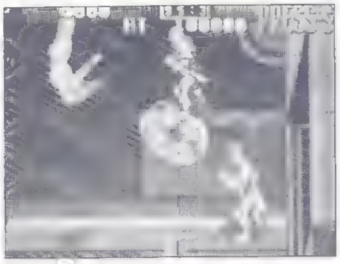
イギリス代表	イタリア代表	エジプト代表	オーストラリア代表	スペースコロニー代表
ユニオンシャープス	ミラノスティンガーズ	コプトディフェンダーズ	バーニングレディース	モビルストライカーズ
				
地上からの必殺シュートは破壊力抜群のチーム	武器の飛距離No.1!パワーチャージの速いチーム	ディフェンス集約型チーム。回復力もなかなか高い	女性だけのチームで、スピードNo.1!素早い	能力バランスに優れ、パワーチャージ時間が最速
必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート	必殺シュート
リボルバーシュート	クロスハリケーンシュート	ファイアーシュート	スパイラルシュート	スーパーウェイブシュート

チームを選んだらさあ試合といきたいところだが、より確実に、そして勝つためのテクニックをまず身につけておきたいところ。インストラクションカードにも書かれているが、試合で多用するテクを覚えてほしい。

これが基本！

●ジャンプシュート

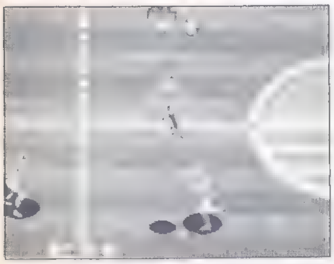
カッコイイーからこれでということもあるが、ゴールの正面にいなくてもジャンプすることで正面にでられる。同時に敵の攻撃をよけることもできる。勝つ上で一番重要になるテクニックといっていい。



敵の攻撃をかわしてシュート。確実！

●ロングパス

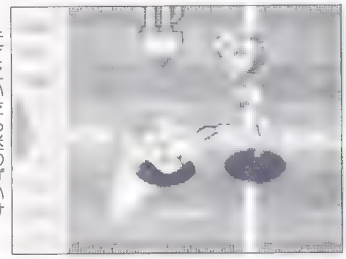
自陣で敵の攻撃をカット！さあ反撃だあーっ、というとき、早くパスをゴール前にもっていきたいようなときに使いたいのがこのロングパス。敵のブロックに注意しつつ出すようにしたい。



このパスで一気に攻勢に！

●アタック

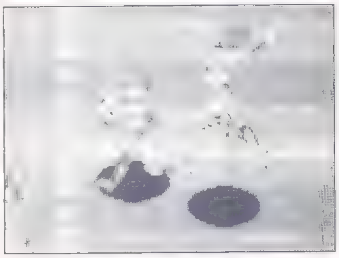
手っ取り早く敵からボールを奪うならこのアタック。ボールを持っている敵にAボタンで体当たりをしてやればいい。ただし、すぐ敵にやり返されることもあるので注意。



近くにいたら迷わずいけー！

●ジャンプアタック

ボールを持っている敵が少し離れたところにいるとき、ジャンプすることで遠距離からのアタックが可能になる。敵の勢いを止めるのにはいいテクだね。そのほかの使い方として重要なのが、敵のパスを予測し、パスされる前にジャンプをしておき、パスが渡った瞬間、持っている敵にアタックするテクもあるぞ。



遠距離から一対戦では必須のテクだ！

これらの基本テクニックを覚えるだけでも十分。試合の主導権は君のものだぞ。あとはシュートだ。

パワーゲージに注目！

パス、パスカットだけでは勝つことはできない。シメになるシュートができないとね。そこで注目したいのがパワーゲージだ。



チームによって溜まり方が違う。

このパワーゲージ、たまり具合によって3段階の威力のシュートになり、さらに満タンになると、必殺シュートになる。

満タンになるまでの時間は各国で差があったりもする。ボールを持っていないときで、パワーが満タンであればショット攻撃も可能になる。

満タンで使うとすると、それまでアタック系のものは使用できなくなる。実際のところそんな状態が長く続くと攻撃も守りもできなくなるので、満タンにはこだわらないほうがいいかもしれない。でも一応ゲージの確認は必要だぞ。

スコアに注目！

スポーツゲームであるこのゲーム、面白いことにスコアが存在する。ということは、そう稼ぎなんていうのがあるんだな！ただ試合に勝つだけではなく、いかに稼ぐか、高得点に結びつくプレイをどれだけするかだ。

大技を出せば出すほど高得点になるということは、見ていても迫力満点ー熱い試合が展開されるということだ。うまいですよねえ、この辺の演出の仕方は！

ではその気になる稼ぎ、どんなものなのかをちょっと書いてみたい。

●オフェンス

技の名前		基本点①（敵キャラヒット）	基本点②
シュート系	ノーマル	200点	1000点
	スピード	300点	
	ハイスピード	400点	
	必殺	500(1000)点	
ジャンプシュート系	ノーマル	300点	1500点
	スピード	400点	
	ハイスピード	500点	
	必殺	600(2000)点	
キックシュート系	ノーマル	100点	500点
	スピード	200点	
	ハイスピード	300点	
補助シュート系	オーバーヘッド	600点	2000点
	ダイビングヘッド	800点	
補助ジャンプシュート系	オーバーヘッド	800点	3000点
	ダイビングヘッド	1000点	

●ディフェンス

技の名前		基本点①（敵キャラヒットorボールヒット）	基本点②
パス系	キック	200点	100点
	通常	300点	
	ジャンプ	400点	
アタック系	ショット	300(100)点	500点
	通常	200(100)点	
	ジャンプ	100(100)点	
キャッチ系	拾い	100(100)点	—
	通常	300(300)点	
	ジャンプ	400(400)点	
カット系	パンチング	200点	—
	ヘディング	300点	
ジャンプカット系	パンチング	300点	—
	ヘディング	400点	
横っとび系	パンチング	(100)点	—
	ヘディング	(100)点	

基本点①はヒットして倒したときに加算（相討ちも）。基本点②はゴールに入ったときに加算。
オフェンスの（ ）内は必殺シュート出始めで当てたもの。ディフェンスの（ ）内は、キーパーが行ったもの。

基本的にゴールしたときは一律で同じ点数なのだが、それに加算されるものとして敵をヒット（貫通など）したときに変化が生じる。これがまず稼ぎの一つ。大きな得点ではないが積み重ねが重要だ。

●ボーナス

面クリア時		自チームの総得点×2000点（最終面は5000点）＝スコア
失点数	0点時	1万点
	1点時	5000点
	2〜3点時	1000点
	4点以上	0点
コールドゲーム時		5万(10万)点＋クリア時のタイム×500点＝スコア
全面クリア時		コールドゲーム数×10万点＝スコア

●シュート貫通

ボールが当たったときの基本点①×貫通した人数＝スコア

●シュート貫通ゴール

ゴールが決まったときの基本点②×貫通した人数＝スコア

●キャッチ

ふっとびキャッチ	基本点①×3＝スコア
あとずさりキャッチ	基本点①×2＝スコア
ジャンプふっとびキャッチ	基本点①×3＝スコア

これらにプラスして、シュート時に何人貫通したか、キャッチ時においては、どれだけ危険なシュートをキャッチしたかが存在する。

それ以外に大きなものとして、ボーナスがある。

面クリア時においては、自分の点数と失点数で加算があり、コールドゲーム時（6点差）にも加算、そして全面クリア時には、そのコールドゲームの数だけスペシャルボーナスが入るのだ！

上級者向けにもボーナスが存在する！

まずハットトリック。同じキャラクターに3回ゴールさせると加算される。

相手に1度もボールをさわらせずに試合に勝って加算される。

タイムアップ時に味方がボールを持っていると加算される。

そしてさらにゴールを決めたときのタイムがゾロ目だったりすると加算される。

もっとすごいのはゴールを決めたときのスコアが、万、千、百の桁全部同じときにボーナスが加算されるのだ。

これらのボーナスを知っているいないで大きく点差が広がることは確実だね。

はっきりいってここまでくると相当シビアなゲームだといっていい。限界への挑戦って感じかな。

●隠しボーナス		
ハットトリック	ハットトリックボーナス1万点×人数＝スコア	
ノーキャッチ	5万点（敵に当てるのは可）	
ラストボール	5000点（コールドゲーム時はなし）	
ラッキーボーナス	ゾロ目タイムが0～6、8のとき	1000点
	ゾロ目タイムが7のとき	3000点
超ラッキーボーナス	万、千、百の桁が0～6、8～9のとき	1万点
	万、千、百の桁が7のとき	2万点

CPU戦で勝つ！

CPU戦での目標は、いかに失点せずに多くの点数を入れるか、そしてその中で稼ぐか。そうするためにどうすればいいかだ。

まずはチーム選びから。

選ぶ上で気をつけたいのがチームのバランス。片寄りがあると、その良さを使いきれないとダメ。となると無難にバランスのとれたチームを選ぶのがいい。これを考えた上で攻撃力があるものを探すと、身のこなしが早くシュート力のある韓国か、パワーチャージが最速のスペースコロニーあたりがいい。

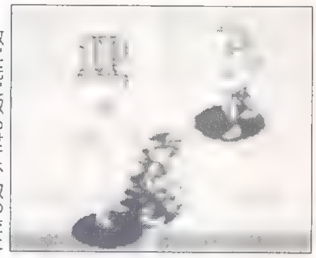
ある程度プレイし慣れている人なら、オーバーヘッドキックが得意なブラジルを選ぶといいだろう。

試合が始まったらまずボールを取ることに専念。1回取ったらゴールまでは渡さないぞ！

ボールを取るには、自らボールに飛びつくほかに、敵から奪うというのがあるが、試合を有利に展開したいとなると、この奪い方がポイントとなる。

奪う方法は4つ。まずパスカット。パスが渡る先を予測し、キャッチされる前にジャンプしてカットする。これは慣れが必要

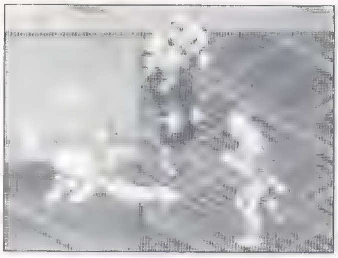
2つめはアタック。近くにいないとできないが、計画的にやろうと思えばそれほど難しくはない。アタックで一番有効なのが、こぼれ球が自分の目前にあって、敵もそばにいるとき。わざと敵に取らせてアタックすれば、邪魔者はいなくなるし、自分がボールを取れるのだ。



敵に先に取らせて、取ったところを狙う！

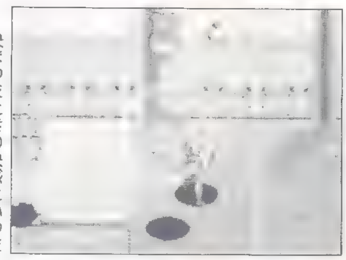
3つめは、武器。パスをもらう直前、パスが渡る直前に敵を武器で倒す。これにより有利に進めることが可能となる。しかし相手もやってくるので要注意。

4つめは、ジャンプアタック。慣れてくるとパスが渡りそうな敵がわかってくるので、それに向かってジャンプアタックをする。一番有効なのは、パスが渡った瞬間。そうキャッチしたとき。キャッチしてからパスする時間にアタックするのだ。



ピヨらせて自分のペースへ。自分も注意！

これらのテクニックを状況を考えつつ出していってボールを支配していけば、ほぼ敵陣でプレイすることが可能になるぞ。

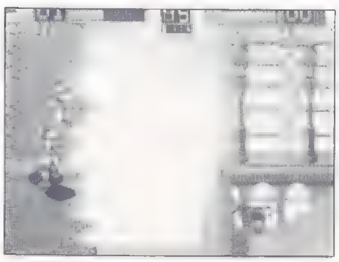


決まったときの快感といったらもう！

さてボールが支配できるようになったらシュートだ。

シュートには、パワーにまかせた必殺シュートとキーパーがはじいたボールを押し込むもの、そしてコーナーからはねかえったボールを押し込む3つが存在する。

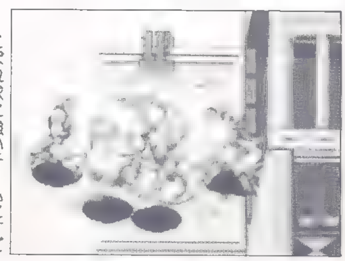
パワーまかせシュートは、まずゴール正面に入らないといけない。そこまではパスまわしで持っていく。ゴールに近すぎないように気をつけつつシュート。これが基本。あとはパワーゲージに注意しつつ撃つのみ。必殺シュートが撃てればゴールできる確率も上がる。



パワーチームなら強いぞ～！

万一シュートがキーパーにはじかれたら…シュートさせたキャラクターにボールを追わせてダイビングヘッド、オーバーヘッドで押し込もう。少し早めにボタンを押してやるといい。

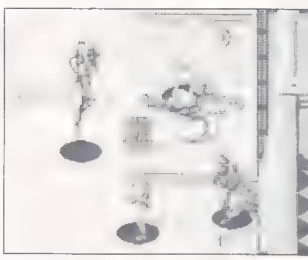
コーナーからセンタリング



こぼれ球に強いチームにすごく有効なテク！

できない（正面の味方のボールが出せない）ときは、わざとコーナーにボールをぶつけてセンタリングを上げ、ジャンプキャッチシュート、もしくはダイレクトにシュートするといいだろう。

一応これが勝つための黄金のパターンとなる。



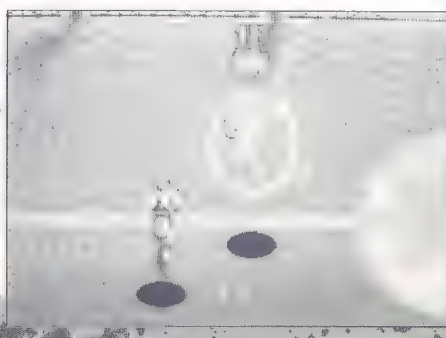
苦しいときにはこんなテクも使える！

試合に勝ち進んでいくと当然のごとく敵も強くなる。スピード、パス、アタックどれもレベルアップ！長くボールを持たず、パスはジャンプして受けるようにし、敵を引きつけてからパスをし、ゴール前へ！あとは君の執念でコールドゲームを狙おう！

対戦が熱い！

何が熱いかっていうと、いかに妨害して自分のボールにするか。まともにプレイして勝負するのもいいが、武器を持っているのだから使わにゃ損々！パワーがたまったらバンバン攻撃してやろう！

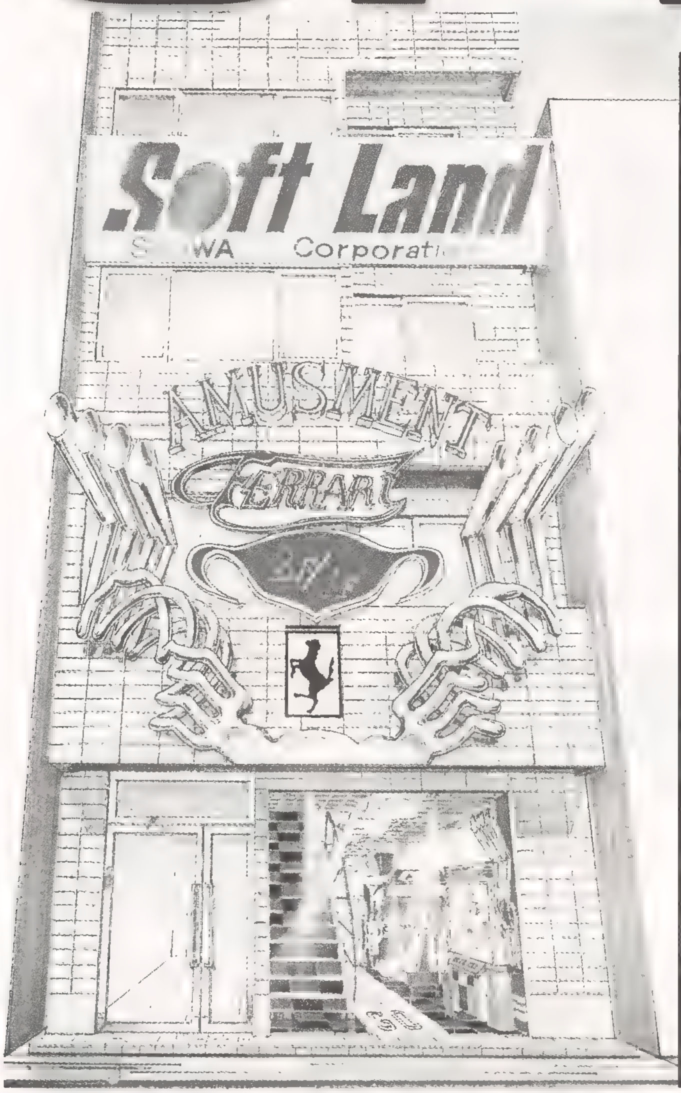
「あっ、ボール取ってねえや！」なんてことがしょっちゅう起こりかねないぞ！この辺で笑いがとれるようになれば君もヘビースマッシュのプロと言ってもいいだろう。



あまりに熱くなりすぎ、倒すことしか考えていないと…ボールガテンテンテン…何をやっているのだかもう！

編集部ではこれが3番めに熱いゲームになっている。意味もなく負け抜けルールにして遊んでたり。うおーっ！大会はないのか、大会はーっ！

OPEN!



R-TYPE Ⅱ
R-TYPE REO
アンダーカバーコップス
イメージファイト
EDF
ウルフファング
ゴモラ
ウルトラマン
ヴィマナ
エイリアンストーム
SDガンダム
ASO
A-JAX
F-1GP
F-1GP Ⅱ
エアバスター
火激
ガイアポリス
キャプテンコマンドー
クライムファイターズ
コラムスⅡ
コンバットライブス
ストリートファイターⅡ
スプラッターハウス
ソニックウイングス
達人
ターボフォース
ダブルドラゴン3
WWFレッスルフェルト
出たな！ツインビー
デスブレイド
トライゴン
パロディウスだ！
ビジランテ
ピストル大名の冒険
ファイナルファイト
ファイターズヒストリー
マクロス
迷宮島
ローラーゲームズ

オープン特価の為、価格は62円切手2枚同封のうえ、下記住所まで!!

VEGA9000DX
特価
¥4?800-

ソフトランド秀和(3F)

AMUSEMENT FERRARI (1・2F)

〒556大阪府浪速区日本橋5-12-5　TEL:06-649-7177

話題の店





任天堂エンターティメントショップ

大阪で人気のゲームソフト&アミューズメントスペースの「チャドラン」がゲーメストに登場。ゲームフリーク達におもろい話題をワンサカ提供。気合いをいれて集合してね。

これがTHEちゃどらん。

ゲーメストを御愛読の皆さん、初めましてチャドランです。早速ですが、当店の自己紹介をさせて頂きます。当店は、昨年12月18日にオープンしての、新しいお店です。

ですからまだ、あまり多くの人に知られていないのですが、その点は、安さを売りに、精一杯、頑張っております。又、月に4回位ゲーム大会を開催したり、店内のモニターには、これから発売されるゲームを展示しております。お店の場所は、泉北高速鉄道の深井駅から歩いて3分の所に有ります。今までのお客様の中でも、京都や和歌山、奈良県から来て頂いている方もいらっしゃいますので、近県の方もドンドン御来店下さる事を願っております。もし途中で分からなくなられましても、0722(79)6651にお電話を下さいましたら、親切、丁寧に、お答えしますので気軽にお電話をして来て下さい。

最後となりましたが、これからも、チャドランは、安さを売りに頑張って行きますので、皆さまのご声援、お買い上げを心よりお待ち申し上げます。尚、スケジュール表に記した大会も数多く催しますので、ご参加の程をお待ちしております。

チャドラン10月度スケジュール

10月のチャドランカレンダー	
1	MDシャイニングフォースII発売
2	
3	マリオカートタイムアタック大会
4	
5	
6	WWFロイヤルランブル、バトルロイヤル生き残り大会
7	
8	餓狼伝説スペシャル1COIN 2PLAY
9	〃
10	餓狼伝説スペシャル大会 午後1:00より開催!!
11	じゃんけんマッチ
12	
13	スーパーパワーリーグ大会(1イニング数5回まで)
14	
15	PCパワーリーグ93'発売
16	
17	第2回　スーパーボンバーマン大会
18	
19	
20	
21	HAファミリーコンピューター新発売
22	サムライスピリッツ1COIN2PLAY
23	〃
24	サムライスピリッツ大会 午後1:00より開催!!
25	
26	ゲームボーイ(ケーブルを持っている人)を持ってテトリス大会
27	
28	
29	SC悪魔城ドラキュラX発売 SF龍虎の拳発売
30	
31	マリオカート、バトルゲーム大会

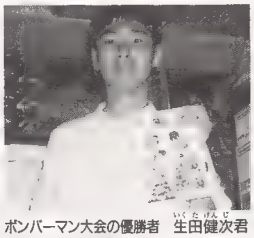
ゲーメスト愛読者 秋のゲーム大会のご案内

さて、ここでゲーム大会の御知らせです。

チャドラン深井店では、月4回程のゲーム大会を行っています。去る8月の夏休み期間中には、ボンバーマン大会、ストIIターボ大会、プライムゴール大会等を催し大変な賑わいをみせました。そこで今回、ゲーメスト愛読者諸君にも挑戦状を発令。来る、10月10日、10月24日にそれぞれ、餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツのゲーム大会を企画しております。いずれのゲーム大会も勝ち抜き戦とし、優勝者には豪華商品を用意しています。(もちろん参加賞もあるヨ!)

参加資格としては、健康な方であればOK! 老若男女問わず、腕に自信のある方、顔に自信のある方、××に自信のある方、どういった方でも参加OKです。大会開始時間は、午後1時となっておりますので、十二時半までには御来店下さい。どしどし御参加下さるよう、御待ちしております。

(スタッフ一同)



ボンバーマン大会の優勝者　生田健次君(いくたけんじ)
S.51.9.27 堺市楠町3-3-10

新作突撃情報



10月下旬
SF
餓狼伝説2
9,980円 → 7,980円

		定価		売価
9/10	SF クラシックロード	9,800円	→	7,780円
10/1	MD シャイニングフォースII	8,800円	→	6,580円
10/15	PC パワーリーグ93'	6,800円	→	5,180円
10/21	HA ファミリーコンピュータ新 を			5,980円
10/29	SC 悪魔城ドラキュラX	7,800円	→	5,880円
11/?	GB 女神転生外伝II	5,300円	→	4,280円
12/?	NG 龍虎の拳II			?

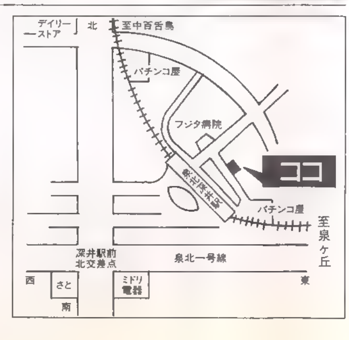


10/29発売
SF 龍虎の拳
9,800円 → 7,780円



ファンタジースペース
チャドラン

〒590 堺市深井沢3342番 プラザOM1F
TEL 0722-79-6651
営業時間 午前11時～午後9時まで



チャドランソフト割引券

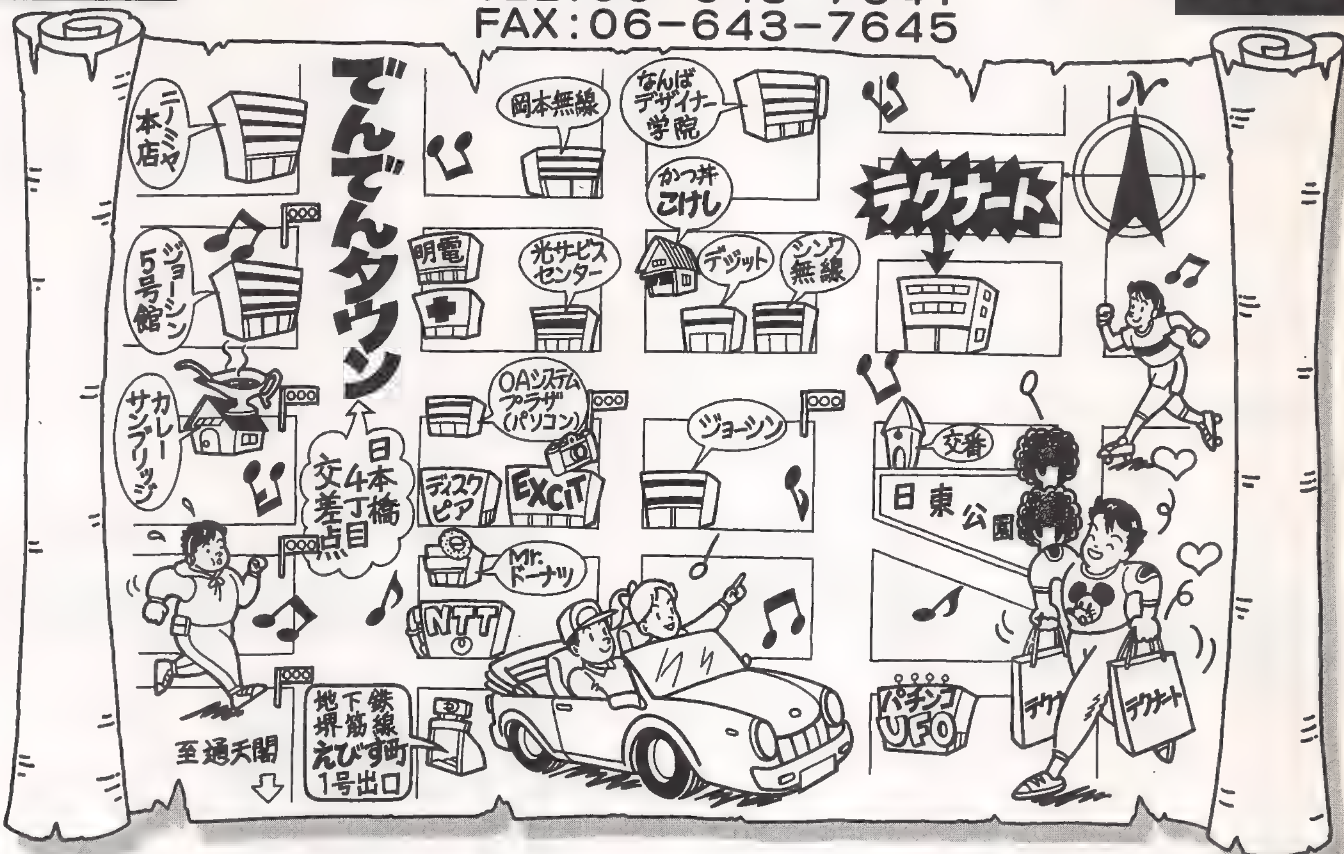
この券をご持参の方に限り10月度新作カレンダーのソフトを割り引きします。
お一人様1回1枚限り
5%OFF
■有効期限／平成5年10月31日まで

地下鉄 えびす町駅 歩いて3分

テクナートが移転しました!!

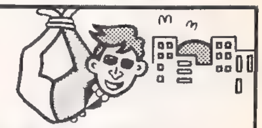
第2・第4 日曜日は 営業致します

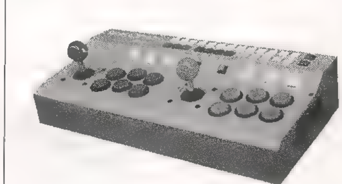
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL:06-643-7641
FAX:06-643-7645

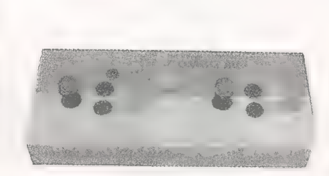


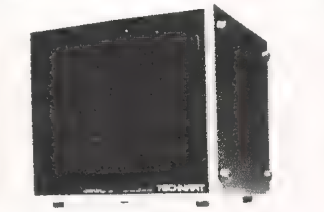
ゲームに金縛り!!

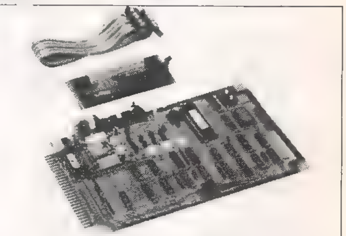












パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル ¥3,500

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥35,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥30,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥37,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥82,000

P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け/取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト ¥20,000

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00~PM7:30



超期待のニューゲーム続出!
1993AMショー大特集!!





石井ぜんじのAMショー大総括
——流行と技術のゆくえ——

今回のAMショーは、格闘ものとポリゴンものが非常に目立つショーだったと言えるだろう。シューティングゲームは非常に少なく、大手メーカーはこの2つの方向にほとんど絞りこんでいることが感じられた。

ポリゴンものとは、ここではCG（コンピュータグラフィックス）を使って、3D空間を計算して表現しているゲームのことである。今までのゲームよりも奥行きを正確に表現できるので、ゲーム内容も新しいものとなってくる。

今回出展されていたゲームは、セガのバーチャファイター、コナミのポリネットウォリアーズ、ナムコのリッジレーサー、サイバースレッドというところだ。技術力の高い大手メーカーがポリゴンのゲームを出してきている。今はちょうど技術的に、ポリゴンをゲームに使いやすくなってきているのだろう。

では、実際にこれらのゲームの出来はどうだろうか。一番人気の高かったのはセガのバーチャファイター、格闘ものをポリゴンでやってしまうとは、すごい時代になったものだ。

しかし、まだこの段階ではグラフィック面での見せ方が斬新だというレベルにとどまっているような気がする。そもそも、格闘ゲームはキャラクターの人間離れした個性が人気を得た理由でもあると思う。これを逆にポリゴンを使って現実に近くしていくと、逆にロマンがなくなっていくような気がする。このあたりが微妙な点で、格闘ファンの心をどこまで捉えられるか。

一方、リッジレーサーはポリゴンにうまく絵を載せていくことによって、今までにないリアルな表現をしていた。ポリゴンのゲームは今後どんどん増えていくだろう。どのようにうまく使っていくか、まだまだ課題がありそうだと感じた。

あいかわらずのブームの格闘ゲームは、カプコンとSNKの一騎討ちとなった。他のメーカーは健闘した豪血寺一族を除き、ほとんどこれといった作品が見当たらなかった。後発メーカーがまともに対抗するには、はるか上のレベルでの争いがし烈に行われているという印象だ。

かつて、中・高校生のプレイヤーは、横スクロールシューティングにロマンを感じ、熱く燃えたものだった。今は、それが対戦型格闘ゲームにとってかわられている。だが、現在でも中・高校生をはじめとした学生の心をつかんだゲームが大ヒットにつながることは変わらない。対戦型格闘ゲームならよいというわけではない。いかに学生の心を捉えられるかが今後の課題となっていくことであろう。



嵐と共にやってきた!!

AMショー タイフーンリポート







8月26～28日の3日間、日本コンベンションセンター幕張メッセで、第31回アミューズメントマシンショーが開催された。今回は超目玉作品が目白押し！まずは、出展メーカーのブースごとに見ていこう。

アトラス



豪血寺一族を足がかりにもっともっと成長してほしい。

■出展作品■
オーマイガァーー！
豪血寺一族

今回は4作品出展予定だったのだが、オーマイガァーー！と豪血寺一族のみの出展となった。両作品ともパッと見た感じがとっつきやすそうだったので、気軽にプレイしていく人が多かった。

ドラゴンナイトがなかったのが残念。

バンプレスト



ゴジラは通信になっていて、乱入で盛り上がっていた。色々と楽しみだね。

■出展作品■
ゴジラ
仮面ライダー倶楽部
バトルレーサー
SDガンダム三国志
レインボー大陸戦記
ドラゴンボールZ

バンプレストのブースには色々なジャンルのゲームが出展されていた。セーラームーンの「下敷き出す（?）」にも人気が集まっていたぞ。

カプコン



カプコンブースは最も人の集まったブースの1つ。トーナメントも熱いぜ!!

■出展作品■
スーパーストリートファイターII

カプコンの出展作品はスーパーストII一点のみ。それだけに、このゲームにいかにカを注いだかがわかってくる。

8人までできるトーナメント筐体は司会者付きでステージの上に出展。ほかに、カプコン純正の対戦台が多数あり、負け抜け制が確立されていた。

データイースト



今回もデコらしいゲームが出展されていた。やっぱりデコゲーは不滅か？

■出展作品■
ナイトスラッシャーズ
ヘビースマッシュ
ミラクルアドベンチャー

今回のデコの目玉はやはりNEO・GEO参入第一弾の「ミラクルアドベンチャー」。いかにもデコらしいキャラクターゲームで期待がもてた。

全体的に見てマニアが集まっていたようだ。

ヒューマン



グランドストライカーで業務用に参入。がんばってほしいぞ。

■出展作品■
グランドストライカー
ヒューマンカップ'93

今回のショーのヒューマンのブースには、アーケードゲームは「グランドストライカー」の一機種だけが出展されていた。

SFCで人気の「スーパーフォーメーションサッカー」からのアーケードへの移植。あの興奮がもうすぐ近くのゲーセンで味わえるぞー

アイレム



世の中の風潮に流されないアイレム。ここらでひと山当ててほしい。

■出展作品■
ぐっすんおよよ
野球格闘リーグマン
パーフェクトソルジャーズ

相変わらずマイペースに独特なゲームを創造するアイレム。今回もリーグマンをはじめとして、一味違ったゲームを出展していた。その中でもぐっすんおよよは、もう少し練ればすごく面白くなる可能性ありと見たぞ。

ジャレコ



新開発のシステム32基板を使ったゲームを出展したジャレコ。

■出展作品■
早押しクイズ
エイリアンコマンド
スーパーストロングウォーリアーズ

今回のジャレコは、クイズあり、格闘あり、ビデオゲーム+エレメカありと異なるジャンルのものを出展。S・Sウォーリアーズはポリゴンなのに動きが素早い新ボード。この高性能基板は今後要注目。

コナミ



コナミブースでは、ポリネットの通信対戦を行っていたぞ。

■出展作品■
ポリネットウォリアーズ
バイオレントストーム
スラムダンク

ポリネットウォリアーズは、3D視点のポリゴンもの。最大4人で通信ができ、ブースではデモンストレーションを行っていた。

スラムダンクはバスケットボールのゲーム。ダンクの種類が異様にたくさんある。ほか、バイオレントストームも。

ナムコ



フルスケールのリッジレーサーなど、注目度はバッチリ。

■出展作品■
サイバースレッド
リッジレーサー
ニューマンアスレチックス
熱闘！激闘！クイズ島
エアーコンバットSD

今回、ナムコは大型筐体物をメインに5作発表。新システムを使ったリッジレーサーなど他社にない技術力を見せつけていた。今回のショーで一番目新しさを持ったブースはここだったかも知れない。

サミー工業



これからも、SSVを名ハードにすべく頑張っていってくださいね。

■出展作品■
キース&ルーシー
サバイバルアーツ
ダイナギア
ストリートブロール

今回のサミーは、新ハードSSV対応作品で押しまくっていた。デジタイズ（画像取り込み）ものの格闘ゲームが2作品あり、互いにイメージを打ち消し合わないかどうか気になるところだ。

セガ



バーチャファイターのまわりは人だらけで、大きな画面も見にくい状態だった。



セガもいろいろなジャンルにゲームを進化させている。このパワーが大切だね。

■出展作品■
バーチャファイター（仮称）
ソニック ザ ヘッジホッグ
ルーニーチューン
エイリアン3 ザ ガン
F1スーパーラップ
スターウォーズ
デイトナ（映像のみ）
ドラゴンボール
AS−1（マイケルジャクソン・イン・スクランブルトレーニング）
バーチャフォーミュラ

今回も1、2を争う広さでAMショーを展開したセガ。

このそうそうたるラインナップを見てもらえれば、気合の違いは一目瞭然だろう。中でも一番の目玉はやはりバーチャファイター。

もちろん大型ものも出展、スターウォーズは必見だ。

今回はコンシューマーもかなり出ていたのが印象的。

SNK



超人気餓狼伝説スペシャル。例年どおり、歴代ネオ・ジオゲームも多数出展。

■出展作品■
餓狼伝説スペシャル

かねてから噂になっていた餓狼伝説2の続編を出展。プロジェクターや巨大マルチスクリーンなどを使って大々的にアピールしていた。また、来場者参加形式のゲーム大会も行われ、SNKの名人によるデモンストレーションプレイでは超必殺技が早くも見られた。とにかく活気に満ちていたSNKブースである。

サンソフト



パズルゲームは、老若男女を問わず幅広い年齢層にアピールできるのが強み。

■出展作品■
最強バトラー伝説
上海II
おいしいパズルはいりませんか

パズル系のゲームを主軸に展開していたが、唯一の変わり種は「最強バトラー伝説」。

市販のバーコードバトラーIIに、アクションの要素を加味した内容となっている。

上海IIは、対戦モードが◎。

タイトー



ウソ発見機「えんま大王」が目をひきつけた。

■出展作品■
グランドエフェクト
クイズクレヨンしんちゃん
ザ・ファースト・ファンキー・ファイター

今回もビデオゲームに比べて、ウソ発見機や占いなどの他の分野での活躍が目立っていた。大型アミューズメント施設向けに力を入れているようだが、ビデオゲームも頑張ってほしいものだ。

テクモ



カーニバルゲーム関係ではけっこう盛り上がっていたのだ。

■出展作品■
グランドツアー
ザ・ソードマスター
ウォー・オブ・エアロ
爆烈クラッシュレース
ノストラダムス

近年では、カーニバルゲーム（射的の類）に力を入れているテクモ。自社制作のビデオゲームがひとつもなかったが、これからもこの状態が続くのであろうか。

東亜プラン



東亜プランブースではDT 7一色（えんま大王もあるけど）でした。

■出展作品■
えんま大王
DT 7

東亜プランの出展作品は、ビデオゲームはDT 7のみ。ゲーム内容はボンバーのあるレースといったところ。通信台ももちろん出展されていた。

えんま大王はウソ発見機だ。パネルに当てた左手からの発汗量で判別しているという本物指向。

ビデオシステム



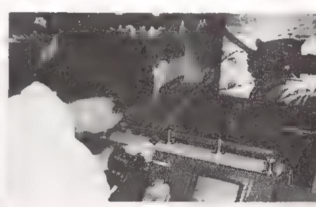
ドドーンと本物のNSXが置いてあるのがビデオシステム。これって備品なの？

■出展作品■
爆烈クラッシュレース

今回も少ないタイトルで出展してきた。真上から見たタイプのレースゲームはすでにいくつか出しているこのメーカー、この手のゲームはおてのもの。

ブースにはな、なんと本物のNSX（ホンダ車）が置いてあった。でも中には乗れなかった。

その他



バーチャルリアリティもついにここまできたか。おじさんに人気のバーチャつり。



やみくもに背が高いブースはなかったが、各ブースとも風船が目立っていた。

今回のショーは、チケットが3日間とも分かれていたため、来客数にも余裕があり、見やすかったことが第一印象。

超話題のカプコン「スーパーストII」も、例年の倍近い筐体数を設置。それほどの群がりもなく…というより、すいていたと思えるくらいだった。

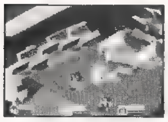
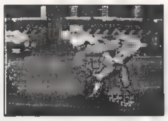
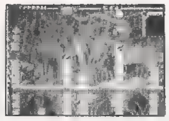
セガも、前回よりそれほど金のかかっていないブースにもかかわらず、目玉作のおかげで、集客は多かった。装飾よりいいソフト、という好例だろう。

その他、ザップから、おなじみ「バトルテック」、日本セルモから、似たようなタイプのゲーム「ガーディアン」が出展されていた。簡単操作がウリで、けっこう客もついていた。

今後、各メーカーからV.R.関係の機種が出そうな気配だ。

1993 AMショーアンケート集計結果発表!!

わずか20票差で逃げきる!!

ソニック ザ ヘッジホッグ（セガ）	豪血寺一族（アトラス）	ぐっすんおよよ（アイレム）	ポリネットウォリアーズ（コナミ）	私の一押し
				
演出効果・スピード感も十分あり、とても良いゲームだと思います。しかし、ソニックが思い通りに動いてくれずトラップに引っかかることが多く、素直に先へ進めません。せっかく面白いゲームなのに、操作性に少し疑問が残りますね。	おバァちゃんがコミカルで愉快な格闘モノ。テンポも良く楽しめたが、ハメられるとそれまでなので今後の調整に期待。キャラや必殺技に頼りすぎのゲームが氾濫する中、どこまで伸びるかが楽しみ。これに限らず、必殺技ってどれも似てるなぁ。	あまりプレイできなかったのですが、女性に人気の高いパズルゲームだし、友達同士やカップルでワイワイとプレイするには楽しいかもね。それと〝ヘンタイモード〟があるとのことだけど、一体どういう内容なのか？プレイできなくて残念！	コナミ初のポリゴンを使ったゲーム。レバーとボタンひとつの簡単操作でコミカルなロボット同士がビームを撃ち合うカワイイ対戦ゲーム。４人同時プレイ可能なので皆でワイワイやるのがいいかも。負けたときに上げる悲鳴が気に入った。	対戦野郎の心をくすぐる〝餓狼伝説スペシャル〟に◎。ギャラリーとして見ていても楽しめる所に好感が持てました。プロモーションビデオもとてもよかったし。バーチャファイターは防御をボタン操作でするのがどうかなあ…？って感じですね。
かなり期待していたのが、私の好みの方向とは少し違っていた感じである。どうしても、背景や障害物のグラフィックが好きになれない。遊んでみればそこそこ面白いのだが、燃えるというほどではなかった。	大手メーカーの格闘モノに、あと一歩まで迫っていると感じた。しかし、キャラクターの色遣い、グラデーションがもう一つ。キャラクターパターンはいいのになあ…。コンピュータのアルゴリズムなど、もう少し調整すれば面白くなると思う。	非常に変わったパズルゲームだが、ルールがわかりやすくそそられる。なかなか期待の持てるパズルゲームだと思う。しかし、現状では面の構成や難易度にかなり問題があると感じた。うまく調整すればヒットすると思う。	ポリゴンを使った対戦もので、今回のショーではこのようなゲームが比較的多かった。やってみればそこそこ面白いのだが、キャラクター・世界観にのめりこむくらいの魅力がないと、ゲームセンターでは意外に遊んでくれないのでは？	一番目についたのは、ナムコのニューマンアスレチックスだった。これは面白い。しかし、絶対飽きないくらいの種目数がほしいと思う。格闘ものはスーパーストIIと餓狼スペシャルがやはりよかったが、この２つと比べても私はサムライのが好き♡
グラフィックの出来はピカ１。ソニックの走り方やリアクションも可愛くていいんだけど、操作が難しくてついていけない、という人が結構でるのでは？同時プレイも楽しいんだけど、そのうち相棒が足手まといになったりして嫌になることも。	初めは「またこのテのウケ狙いゲームか」とか思うけど、実際プレイしてみると操作性やキャラの動きの良さに驚かされる。数多く出展されていた格闘ゲームの中では上位の出来だ。このセンスがダメ…という人以外は楽しく遊べる。伏兵か？	ルールやシステムには新しいものを感じる。ただ、パッと見で何をやっているのかわからないので、すぐに「おや？新しいゲームだ、やろうかな」とならないところが痛い。先の面の難度が高すぎるのも、「思考時間」とかを付けるなどすれば。	多人数で対戦ができる点は良い。が、こういうキャラやグラフィックのセンスがどれだけの人に受け入れられるのか。ゲーム内容やルール、すぐにあきがこないかなど、持久力も心配。都心のゲームセンターや大型テーマパークなどならいけそう。	SNKの餓狼伝説スペシャルとナムコのニューマンアスレチック。どちらも人気、実績ともに良さそうだ。あと全く個人的にナムコのサイバースレッドが、かつてのアサルトをほうふつさせて良い。セガのスターウォーズにも期待大だ。
メガドライブで大ヒットのこのソフトがビデオゲーム！制約の少ないジャンルでゲームの個性をどう生かすかが重要。動きのあるソニックをトラックボールで操る点はこのゲームにピッタリ！移植は成功といえよう。簡単なところもいいぞ。	いきなりアトラスから格闘！初の試みのものなのだが、よく格闘ゲームを研究したようだ。変に面白くするのではなく、プレイヤーが気持ちよく遊べるようにバランスをとることが重要。今や見ためだけでは格闘ゲームはダメ。こういうのがほしい。	アイレムが久々に硬派なアクションパズルゲームを出してきた。かわいいキャラクターで難しいところがアイレムらしい。しかし難しすぎる。そこをなんとかしてほしい。最近こういうゲームが出ていなかったので、ぜひいいものにしてほしい。	ポリゴンを使用した通信可能の対戦もの！キャラクターがかわいいのでついやってしまいそう！すっごくとっつきはいいのだが、マジにやったときにちょっと操作系に不快感が残るのが気になった。対戦ではよさそうだが、CPU戦がつらいかも。	文句なくリッジレーサー。デイトナに期待していたんだけど前回から見ためで進歩がみられなかったのが残念だ。その反動もあったのかもしれないが、あのリアル感ははっきりいってすごい。表現の仕方に感動しました。これで可動筐体なら最高！
トラックボールを回す行為自体に、ゲームを進めている感じが出ていい。ただし、斜めにスクロールするゲームというのは難しい。家庭用のネームバリュー、ヒットに負けないものになるだろう、という期待が強い分、少々キビシイと思う。	一時は、ショーのたびに「またかよ」と言われ二番煎じ扱いだった格闘。しかし、このゲームを見るかぎり、できもよく、アカヌケていていいゲームに仕上がっている。ジャンルとして定着してきたと言えるこうした作品に、がんばってほしい。	アイデアは秀逸。キャラを自分で操作しないでゴールまで導くという、イラつきも半面あるが、キャラのかわいさでプレイしてくれそう。ただ、難易度の上昇(面構成)に問題あり。一般客にソッポを向かれるようなゲームでは宝の持ちぐされでは？	３Dゲームをごく簡単な操作で実現している点は評価できる。ただし、ゲーム内容などと合わせて、これで満足して遊んでくれるか、という不安がある。簡単操作も移植を考えてのことか？そう思えば低年齢層向けに見える点も十分納得できる。	やはりバーチャファイターのようなゲームがショーで出てくると、うれしくなってくる。技術的な面でも、人気の面でも話題性十分だろう。大手メーカーの筐体物もいいできだ。グランドエフェクトやサイバースレッドの発売後の人気に期待する。

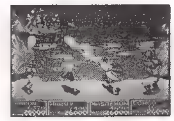
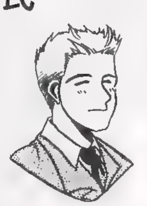
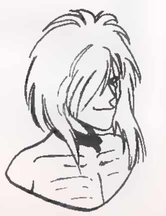
1993 AMショー アンケート結果

順位	タイトル	得点
1	スーパーストリートファイターII カプコン	276
2	餓狼伝説スペシャル エス・エヌ・ケイ	255
3	バーチャファイター(仮称) セガ	111
4	サムライスピリッツ エス・エヌ・ケイ	78
5	リッジレーサー ナムコ	55
6	ドラゴンボール セガ	53
7	NEO・GEO全般 エス・エヌ・ケイ	47
8	セガ ソニック ザ ヘッジホッグ セガ	33
9	サイバースレッド ナムコ	28
10	豪血寺一族 アトラス	23
10	バーチャフォーミュラ セガ	23
10	ポリネットウォリアーズ コナミ	23
13	UFOキャッチャー セガ	20
14	AS-1 セガ	15
15	メガドライブ セガ	10
15	パーフェクトソルジャーズ アイレム	10
17	餓狼伝説2 エス・エヌ・ケイ	9
17	デイトナ セガ	9
17	エキサイティングボートレース セガ	9
17	ガーディアン 日本セルモ	9
21	エアーコンバットSD ナムコ	8
21	MDバーチャレーシング セガ	8
21	エイリアン3 ザ ガン セガ	8
21	エイリアン3 セガ	8
21	SFC 任天堂	8
26	ハイパーデュエル テクノソフト	7
27	スターウォーズ セガ	6
27	ぐっすんおよよ アイレム	6
27	バトルテック ザップ	6
27	スラムダンク コナミ	6

パワー、人気、技術力、どれをとっても大豊作!

スーパークロスレビュー&

スーパーストリートファイターII

ゲーム名 / 評論家	スーパーストリートファイターII (カプコン) 	餓狼伝説スペシャル (SNK) 	バーチャファイター(仮称) (セガ) 	リッジレーサー (ナムコ) 	ニューマンアスレチックス (ナムコ) 
メーカーN氏 初めてクロスレビューに登場しましたNであります。日ごろは、競馬ゲームに夢中で、あ〜早く〝ダビスタII〟がやりたいよ〜。 	相変わらずの細かい動きはさすがですね。デモ画面も一新、ユーザーを引き付ける力もお見事。あえて難を言えば春麗の気功拳のポーズがカッコ悪い。人気の高い彼女だけに、これは痛い。4人の新キャラはどこまでストIIになじめるか!?	噂の餓狼SPは、オールスター夢の競演。ギースやクラウザーなどを自分で操作できるのがファンにはうれし涙もの。背景のグラフィックや楽しい演出もグー。何より、操作性がUPしているので、今まで以上に対戦が熱くなるのは間違いなし!!	何の先入観もなしにプレイできたのがよかった。2Dのライン上のバトルが古臭く感じた作品。動きがとにかくいい。必殺技に頼りすぎる最近の格闘ゲームの中でキラリと光っていた。完成バージョンはどうなるのかな?期待も含めて、この点数。	怖かった。コーナーに突っ込みそうになったとき、本気でブレーキを踏んでしまった。免許を持っている人、これから免許を取る人は一度やってほしいゲームです。だけど、何度もコインを入れて遊ぶかというと難しいところですねぇ…。	とにかく連打とタイミングが命のゲームのため、自分のプレイが見事に決まれば爽快感があり非常に楽しい。しかし種目の中には、コツを知らないとクリアが難しいものもあるのでは。操作は簡単でも意外と難易度は高いかもね。
石井ぜんじ 最近はずっと編集部にこもっているので、業界の方とも会えません。メーカーの皆様、今度お茶でも飲みにいきませんか? 	当たり前のことだが、まがいものでなくストIIであるというのはやはりよい。しかし、新キャラは今までのストIIのキャラに比べると違和感がある。少し路線がずれてきているような気がする。旧キャラの中では、ザンギエフがよい。	餓狼伝説、餓狼伝説2と進歩してきて、このスペシャルで遂に頂点まで到達したという感じ。スピード感も増したし、連続技も入るようになった。しかし、どこまで広い層に受け入れられるか。対COM線の難度は高過ぎると思う。	格闘ものをポリゴンでやろうというのがすごい。見た目にもインパクトがある。しかし、キャラ自体の魅力が今ひとつ。このさい、テコンドーとか、ムエタイとか完全に本物の格闘技の技にしてしまうのはどうだろうか。バーチャより夢がほしい。	これは本当にポリゴンなの?というような美しいグラフィックは驚嘆に値する。本当にドライブしているような気分にひたれるのがよい。しかし、シミュレーション性が強過ぎて、レース指向の若者にはもう1つ熱くなれないかも。	雰囲気的に非常に良い物を持っているゲームで、これは売れそうな予感がする。ゲーム性は新しくはないが、面白くまとまっていてよい。しかし、飽きも早そう。倍の種目数と自分の種目が選べるシステムがあれば、寿命も倍になるかな!?
KAL 影響を受けた本や最近読んだ小説、今の生活習慣などから、最近「時の流れ」についてばかり考えている。時間がほしい。 	会場では予想どおりの大人気。しかし、音楽や効果音が大きく変更され、操作性などもこれまでのストIIシリーズと比べると少し不快感の溜まる部分が…。シートチェンジシステムは、出回ったときうまく機能するかな?かかる期待は大きいと。	新しく加わったキャラに魅力があり、音楽や演出もハデで動きがスムーズ。見ててやりたくなるゲームだ。操作性もいいし、前作とは違って爽快感を得られるようシステム変更されているので、「今回はやるぞ」という人が大勢出そう。	最初に見たときは「凄い」と驚いてしまう。それくらいキャラの動きがリアルなのだ。しかし、キャラが8人もいるのに、ポリゴンだからみんな同じように見えてしまう。やってることがみんな同じなのも…。技や動きの格好良さは想像以上だ。	最新技術を駆使した大型ものの中では、特に目をひいたのがこのゲーム。ポリゴンとかそういう感覚ではなく、もはや実写に近い。残念ながら、この凄さは実際に見ないとわからないだろう。ただし、どれだけのゲームセンターに入るのだろうか。	グラフィックやキャラクターのセンスがじつにいい。売れ線って感じ。競技内容やボタンの操作法なども凝っている。それに、この種のゲームならみんなでワイワイやりたくなるもの。ただ、競技数の少なさが寿命に影響しなければいいが…。
ずるずる うーむ今回のクロスレビュー、5点未満がない。あまくしたわけではないけど、これまでがちょっとね。でも私は満足しないぞ。 	ストII登場からダッシュ、ターボと改良されてきたが、今回初めてキャラクターが増えた。最近徐々にだがゲームの寿命が短くなっている。キャラ増しは延命策にしかみえない。ターボより遅くなったのはいいが、技の爽快感がなくなったようだ。	餓狼SPは今回使えなかったキャラ、1に出たキャラが使用できることが大きなウリ。キャラの個性の強いこのゲームにおいてこのバージョンアップは大きな一歩といえる。2でのやりやすさを保っている点も評価できる。期待できるゲームだ!	まだ6、7割の完成度でこれだけ注目されたこのゲーム。さすがはセガというところ。CGで格闘ゲームをやるとここまでリアルになるのかと感心した。しかしキャラクターに個性がなく、闘いに充実感が足らないようだ。これからが勝負かな。	ゲームセンター用のドライブゲームもここまできたかというのが第一印象!ポリゴンの1つの面に絵をつけることでここまでリアルに。ここまでくるとリアルすぎてゲームとしての面白さがなくなってしまうのが残念。ハードだけではつらいぞ〜!	スポーツとアクションのいい要素をもったゲームがこのゲーム!今回のAMショーでよかったキャラクターアクションはこれかな。単純明快でスピーディ。プレイしてても苦痛も(マニア的な)あまり感じなかった。ヒットしてほしい作品だね。
さわたり 今回のショーはここ数年の中で一番話題があったのでは?と思いつつ、いいゲームばかりで誌面の構成に悩む本誌の編集者。 	間違いなく売れるでしょう。アンケートで1位ということもありますし、ダッシュが出たときに近い盛り上がりはあるような気がする。ただし、どれだけ長続きするか、トーナメントシステムがはやるかは未知数。対抗馬がいるだけに苦戦するかも。	新しいキャラが使えるようになったり、連続技が使えるようになったりと、魅力十分。ただし、ニューゲームとしてのインパクトに欠ける感がある。発売時期と初期出荷数でヒットのしかたが変わってくるだろう。対抗馬とのシェア争いに期待。	ショーの出展機種としては注目度№1。素直にすごい、と言っていいだろう。だが、ゲームとしての調整はまだまだ。ゲームバランス、特に格闘の場合は調整命!リングから落ちると負けも×。発売までの調整で面白くなっている期待をこめて8点。	もうここまでくると、ポリゴンだの取り込みだのという技術論上のことはどうでもよくなってくる。素晴らしいの一言。ただし、ドライブシミュレータとしてはよくても、ゲームとしての面白さはどうか。筐体のデザインがいいので出回ってほしい。	定番化したスポーツゲームの流れをくんでいるので、楽しめることは間違いなし。従来のものとは違い、キャラ的にも魅力があるのでヒットが見込めそう。ただ、難易度がもっと低くてもよかったのでは…?一般客にどれだけ支持されるか疑問。

'93 AMショーを斬る!!

編集部激論座談会

今年もまた8月26～28日の3日間にわたってAMショーが開かれた。出展作品を見て来た編集部員たちが胸の内をさらけ出す。

格闘とポリゴン目立つ

石井…今回のショーの印象や特徴を挙げてみてください。

田渕…格闘モノやポリゴンなど一般受けしそうなものが目立ちました。ポリゴンではやはりセガ、ナムコが一歩リードしている感じがしました。

RIK君…シューティングが少なかったのが残念ですね。でも数は少なかったけど質は高かったように思います。

ももやん…今回のショーの目玉はスーパーストII（以下スーパー）と餓狼伝説スペシャル（以下スペシャル）だと思うんですけど、その2作品以外にも遊べるものが多かったんで、前回のAOUショーに比べてよかったですね。

ずるずる…格闘以外ではレースものが多かったね。グラフィックも、各メーカーとも技術が向上してきている。

KAL…今回は、会場内のどこかに人がドッと集まったりせずにみんなが均等に散らばってました。そういう点では今回のショーは、どこのメーカーも頑張っていて全体として良い作品が多かったといえると思います。

石井…でも、個性的でパッと人を引きつけられるようなものは少なかったと思います。もう少し変わった毛色のものがあってもよかったと思います。

座談会出席者

・石井ぜんじ ・DON ・田渕健康
・YOU・A ・いなりん ・SHIN落合
・ずるずる ・RIK君 ・TKO
・N・O ・ももやん ・ACE
・C・LAN ・FIGLD ・立衆多
・KAL ・ぴぐ

カプコン底力みせるスーパーストII

石井…スーパーストIIはどんな感じでしたか。

YOU・A…全体的な印象として、スピードダウンと連続技の入りにくさが目立ちますね。爽快感が少し失われることになるのではないでしょうか。

N・O…スピードは、やってるうちに慣れてくると思います。ターボも出た当時は、次第に慣れましたし、それにターボは速すぎてうまく操作できないという声もあったので、そういうプレイヤーの意見も反映してスーパーは遅くしたのではないでしょうか。

ACE…スーパーでは新キャラの出現によって、また新たにファンを掴めると思いますよ。キャミィの出現によって、春麗もその地位が危なくなるんじゃないですか。



石井…ストIIシリーズって今までに築いてきたものが大きいから、皆の期待も大きいですよね。その分、賛否ともに反響は大きいでしょうね。小さな不満点でもプレイヤーは見逃してくれないと思いますよ。

スーパーには負けん!! 餓狼伝説スペシャル

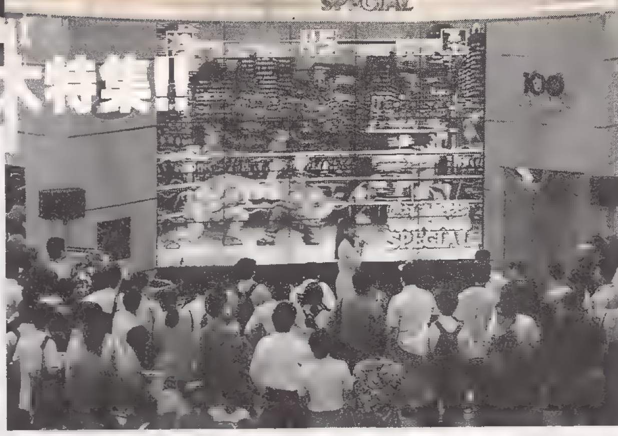
石井…それでは餓狼伝説スペシャルについての意見を聞いてみましょう。

いなりん…前作までとは違って、連続で技が入ったりするのでプレイしてて気持ちイイですね。どこをとってみても、前作より出来がよくなっていると思います。

DON…技はスムーズに出るし、そうかといって、動きが速すぎて操作しにくいということもないのがいいと思います。ショーの段階ではCPU戦は少し難しい気がしたけど、多少は調整されるだろうし、対戦ゲームとしての仕上がりは、かなりの線に達していると思います。

TKO…キャラクターの魅力が大きいですね。今まで使

超期待のニューゲーム続出!!
1993AMショー大特集!!



えなかったキャラが使えるようになって、念願かなったという感じですか。

C・LAN…あと、演出も凝ってていいよね。ギースやタンのステージの開始時の演出は素晴らしいと思う。

N・O…クラウザーのステージの曲もいいですよぉ。

ぴぐ…人気アンケートで、1位のスーパーに対して21票差で2位というのは大健闘ですね。

ももやん…NEO・GEO全般という票もあるし、市場に出てからの人気は、蓋を開けてみなければわからないですね。

カプコンとSNKばかりではない

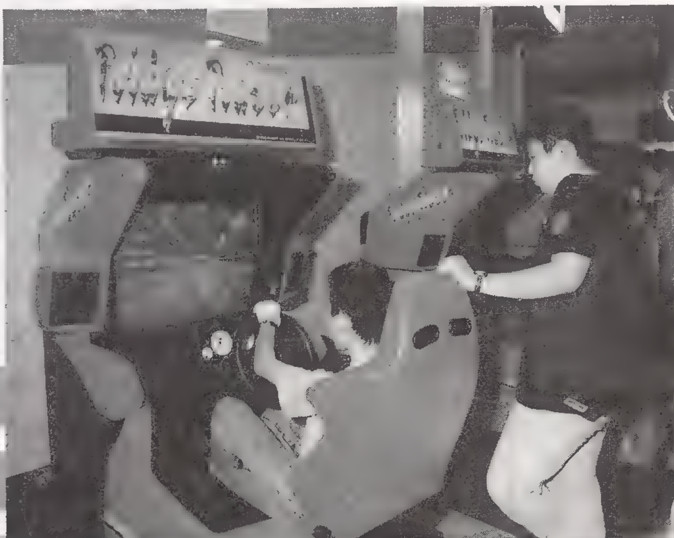
石井…ほかに、コレだ!!と推したいゲームはありましたか。

F-GLD…リッジレーサーが良かったと思います。グラフィックも綺麗だったし、実車に乗っているような気にもなれます。市場に多く出回れば、かなりのインカムがあると思います。ゲーマー以外でも一般人も遊べるのではないでしょうか。

SHIN落合…同じくナムコのニューマンアスレチックスを推したいです。とっつきやすいし、ハイスコア争いもアツくなりそうですね。ただ種目数が少ないというのが非常に残念な気がします。種目数が増えれば、それだけ長く遊び続けることのできそうなゲームだと思うんですが。

立乗多…僕はノストラダムスとウォー・オブ・エアロですね。今回のショーでは縦シューはこの2作品しか出展されてませんでしたが両作品ともよくまとまっていたと思います。ハイパーデュエルもよかったです。

いなりん…ぐっすんおよよが難しかったけど、今までにあまりみられなかったタイプのゲームなので楽しめました。類をみないゲームなだけに大ヒットの可能性を秘めていると思います。あとはあの難易度がどう影響するかが気になりますね。







DON…バーチャファイターって、今までの必殺技連発の格闘と違って単純に殴る蹴るのゲームだから、実際に闘っているみたいでスッキリするという点で、これを推したいです。初めてみたときは、インパクトあったし。

石井…ショーの段階では各キャラ間にあまり性能の差がみられませんでしたね。まだ完成度は6割くらいということなので、期待度は大ですね。

KAL…バーチャスモウとかあったら…やだなぁ。

ももやん…バーコードを使ってキャラの攻撃力などを決めるバーチャファイターもありましたね。これも新しい方向性を示していると思います。

ずるずる…ポリゴンの対戦ものといえば、サイバースレッドやポリネットウォリアーズもあったね。友達とワイワイやるにはピッタリだと思う。

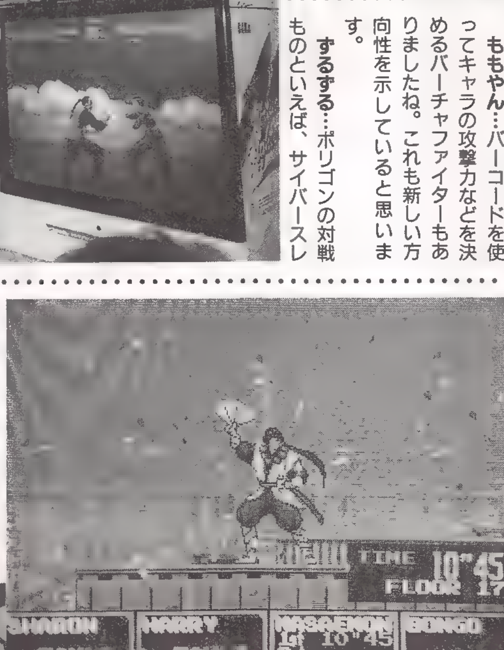
ぴぐ…格闘ゲームは、スーパーとスペシャルの陰に隠れてたけど優れた作品は多かったですよ。実写取り込みのものとか。その中でも豪血寺一族は連続技バリバリで気分よかったですね。

C・LAN…上海IIIやクイズクレヨンしんちゃんも本誌のヒットゲームベスト10に入ってくるんじゃないかな。

石井…いろいろな意見が出ましたが、今回のショーには、スーパー、スペシャルを筆頭に、よくまとまったものばかりで、かなりレベルの高いショーだったと思います。

けど、まだまだ調整段階のものもあるので、現時点では不満のあるものも発売の段階では改良が加えられていることと思うので期待して待つとしましょう。 (構成:ぴぐ)







某探偵事務所
……という わけで！
AMショーという あやしげなイベントを 調査してくれとのことだ！
場所は メッセね♡
え… でも明日は 台風が…
探偵見習 こばびー
じゃ クビね♡
いきます…
いや—— 最高に ナイスな 気分だ!!
ビュオオオオオオ
こばびーの AMショー （台風が）直撃レポート
カプコン恒例の 春麗ねえちゃん 今回は赤青白黄の 春麗がてんこもり
キャミィらしきねーちゃんが いたので調査・分析してみた
なんとなく 気に入った コンドルダイブ
なぜか持ってる ペンギン
なぜか ロングヘア
CAPCOM
なぜか ミニスカ
迷彩じゃない
ぐにゃぐにゃ した うでわ
なぜか ハイヒール
1人くらい連れて 帰ってもいいスカ!?
実はスカート
ゲームの方 は？
ならぶの いやっス
コナミ
担当の タムラさん 通称・タムタム（うそ）
ポリネットウォーリアーズ やるしか!!


SNK
ガロスペは超巨大な
モニターで目立ちまくり!!
そしておそるべき事実が!
都合によりお見せできません
あああ——っ
ガロスペに
●・●●●●●が
出とるっス——!!
DECO
デコのブースに
車がつっ込んでいた
ゴオオオオ
台風
だからねー
実はそーいうデザインだった
SEGA
バーチャファイター
すごいけどこわい!!
マジでコメみそう
グランド
エフェクト!!
F-1は よく
知らんがこれは良い
とくに腰のあたりは
かなりゲーム性が
高いねえちゃん
TAITO
IREM
いないよ〜〜ん
開発の方にあいさつに
行ったのだが いない。
どうやらお互いに会えない
運命らしい（笑）
SFC・GB版
アンダーカバーコップス
も出展されとった!!
開発者は
どこいった——!!
こうして
うかれているうちに
台風11号が
首都圏の
ほとんどの電車を
止めてしまっていた
さあて 僕は家に
帰れるのでしょうか?
関東って
災害にもろいっスね…
アトラス
かつてなさすぎ
ババアがファイター
「豪血寺一族」

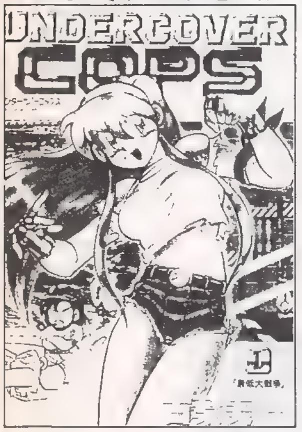
GM

続々登場！ゲーメスト、コミゲの新声社がお届けするゲーメストコミック!!

ゲーメストコミックスじゃあ～

送料は各310円です。くわしくは読者サービス部（TEL 03-3293-9325）。

絶賛発売中



アンダーカバーコップス
古葉美一 ▼定価九八〇円

絶賛発売中



餓狼伝説
原作／雲緒 霞
作画／LEO ADVER
▼定価九八〇円

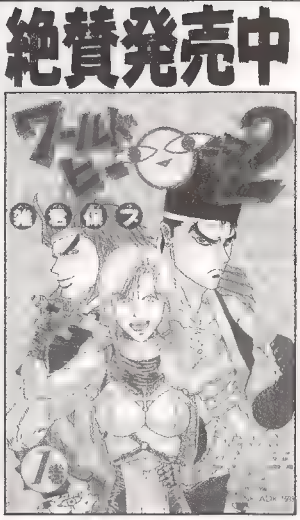
●ゲーメストコミックスは読者サービス部でもお求めになれます。

11月上旬発売予定

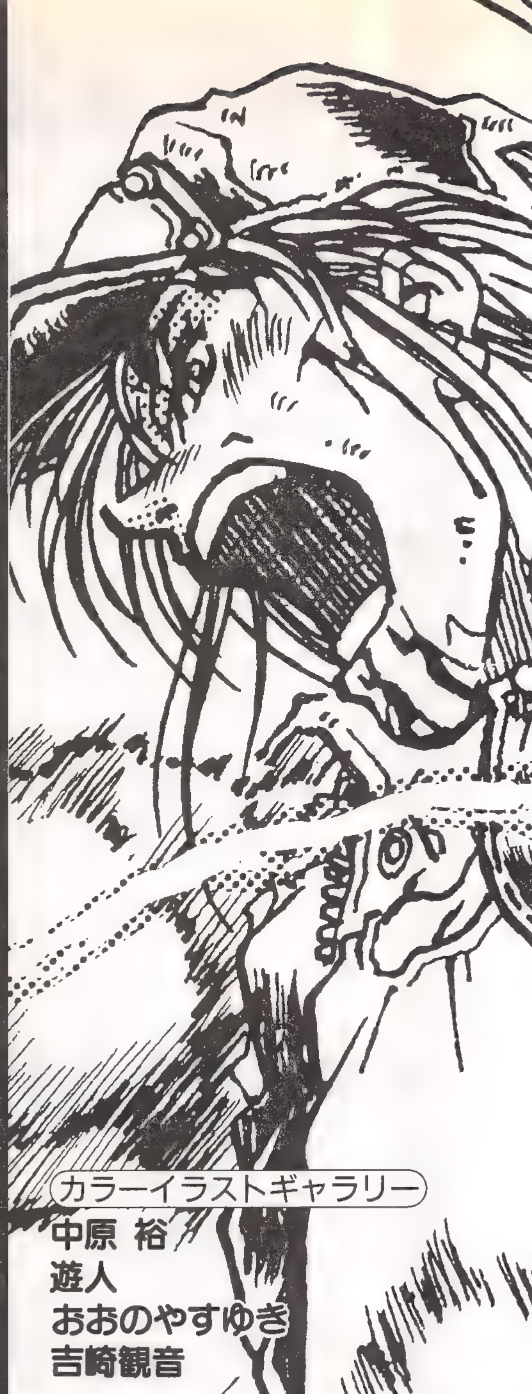


餓狼伝説4コマ決定版（仮）
読者投稿＋ゲスト ▼定価五八〇円

絶賛発売中



ワールドヒーローズ2
雑君保プ ▼定価九八〇円



カラーイラストギャラリー
中原 裕
遊人
おおのやすゆき
吉崎観音

創刊号［10月号 VOL.5］は絶賛発売
来年は月刊化だGO

次号・12月号は11月19日発売です！

ゲーメスト本誌からの単行本

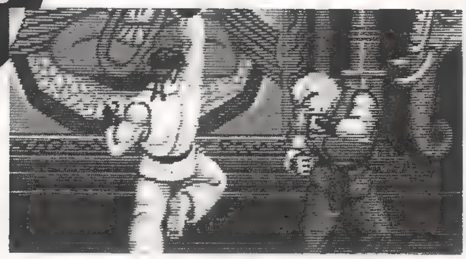
ストⅡ 101の謎

これが内容の一部だ！

- ◤なぜE・本田の土俵は風呂場にあるのか？
- ◤春麗の跳躍力はどれくらい？
- ◤サイコパワーとはなにか？
- ◤波動拳、昇龍拳の威力とその秘密？
- ◤ベガとはいったい何者なのか？
- ◤春麗の父はいかにして葬られたのか？
- ◤現存の究極連続技は何か？

やり込み抜いたゲーメスト編集部だから答えられる！
カプコン開発陣も全面的に協力！
君の疑問もきっと出てる！　すべて答えてくれる！

予価980円
11月中発売
に向け、準備整えてまっせえ!!



隔月記事じゃないんだよ なんですか

ゲームに関する質問疑問…質問形式なら何でも承ります。神田駅から徒歩10分の当社までご一報ください。

C-LAN

はい、じゃいきましょう(なんかこの文がだんだん短くなっているような……ま、その分中身が増えるってことでよしとしてください)。

Q. イーアルカンフー（コナミ）の登場キャラクターを登場順におしえてください。

（佐賀県　アルベガス君）

A. では順に…

・ブッチャー(BUCHA)
・スター　(STAR)
・ヌンチャク(NUNCHA)
・ポール　(POLE)
・フィードル(FEEDLE)
・チェーン　(CHAIN)
・クラブ　(CLUB)
・ファン　(FAN)
・ソード　(SWORD)
・トンファー(TONFUN)
・ブルース　(BLUES)

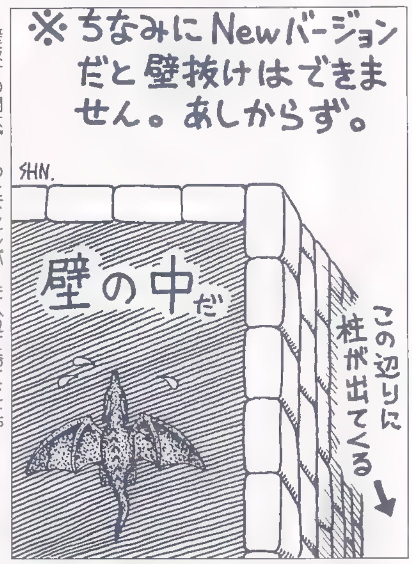
以上の計11人です。解答は新人の立衆多君でした。ご協力ありがとう。

しかし、この順番って一体何の役に立つのかな？

Q. ドラゴンスピリットの最終面で、下からクリスタルみたいな柱が飛び出してくるところの抜け方をおしえてください。かれこれ2年数カ月そこで止まってるのでぜひぜひよろしく。

（東京都　D.C.T君）

A. 楽なのは、左右端の壁の中を抜けてしまう方法。レバーを下（左下、右下も可）に入れることによって、壁に潰されてもなぜか死なないのです。ここを抜ければ最終ボス・ザウエルは目と鼻の先。感動のエンディング目指して、あと少しだけ頑張ってください。



壁抜けの間はずーっと下にレバーを入れておくこと。

Q. バブルボブル(タイトー)でパワーアップして始められるやり方をおしえてください。

（東京都　りょうじ君）

A. コマンドは3種類あり、重複が可能です。入力はタイトルデモ中に行うこと。ここで、

B=バブルボタン
J=ジャンプボタン
S=スタートボタン
R=レバー右
L=レバー左

としておきます。

1、オリジナルゲーム
「BJBJBJRS」
これはノーミスでいかないと出ないシルバードアを無条件で出すことができます（20、30、40、50面）。

2、パワーアップ
「LJLSLBLS」
連射、くつ（スピードアップ）を持った状態で始めることが可能。

3、スーパーバブルボブル
「SJBLRJSR」
出現する敵が変わって難しくなってます。このコマンドを入力して始めると、まずノーマルかスーパーかを選ぶ画面になり、そこでスーパーをセレクトしましょう。なお、真のエンディングはスーパーの2人用でなくては見られません。

タイトル画面でコマンドを入力すると、それぞれ…

1、ORIGINAL GAME
2、POWER UP!
3、SUPER

の文字が、左下、もしくはタイトルの左上に出るので成功したかはすぐわかります。すべてのコマンドを使うにはデモを3周させる必要があるけど、面倒がらずに待ちましょう。



スーパーコマンドで始めると、まずこの画面がでる。

Q. ダブルドラゴンIII・ロゼッタの謎(テクノスジャパン)の、最終面と思われるステージで、「ロゼッタの謎を解け」という命令を受けるのですが、ロゼッタの謎がどうしても解けませんので、ぜひおしえてください。

（岐阜県　生田知博君）

A. 地面にあるパネルを、ある順番で踏めばいいんですが、その順番が問題。実はコレ、壁をじ～っと見ればおのずと答えが…。

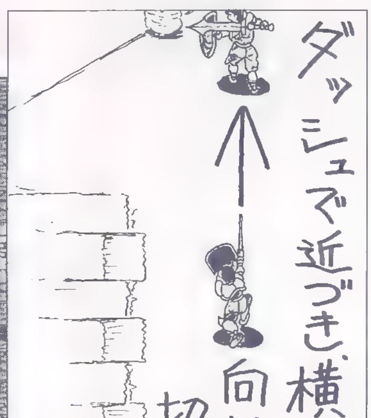
パネル間を渡り歩くときはなるべくジャンプしましょう。

Q. ガイアポリスで第1の鍵ステージの次の面で（注：5面マハリシ）、スタート地点からちょっと行ったところ（たな上にスイカなどが置いてあるところ）で、画面左に向かって攻撃すると点数がガシガシ入る裏技?のやり方をおしえてください。

（大阪府　S³NO-ALF君）

A. ズバリそれは稼ぎですね。ガシガシ攻撃するものは写真のすでに倒れているカゴ(左)で、これを画面に半分だけだして攻撃することにより「カゴは壊れず点は入る」という現象が起きるのです。

これをやる上での注意点は、ダッシュで近づくということ。普通に行ったのでは、スクロールしてカゴが画面に出てしまう。なお、左ダッシュボタンがあれば点効率がよくなる。



ダッシュで近づき、左を向いて切りまくるのだ。



倒れている2つのカゴのうち、左のやつが稼ぎのターゲット。

質問のある人は月刊ゲーメスト「なんですか」係までどうぞお頼りください。もしかしたら載るかもしれないぞ。

ドリームToco（トコ） あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

今月のぶっとび商品!! 9月1日～9月30日まで（当店リストが届いた日より）

○マッドギア……………………………5,000円！
○ピットファイター…………………10,000円！
○マーシャルチャンピオン……TELにて！

ぶっとびプレゼント当選者発表！

1.ストリートファイターⅡ（15倍）
飯田　洋様（群馬）
武田　和也様（大阪）
森　悠介様（埼玉）

2.富士山バスター（9倍）
岸本　充様（千葉）
岩佐　亮子様（東京）
池畑　雅生様（埼玉）

3.グラディウスⅡ（9倍）
鈴木　智隆様（埼玉）
濱田　健裕様（福岡）
小林　佑目様（神奈川）

4.ナムコシステムⅠ（3.5倍）
加藤　健様（群馬）
原　巌様（東京）
宮地　司様（京都）

5.ゼビウス（3倍）
仙波　仙太郎様（東京）
岡村　健様（山口）
中江　亘様（愛知）

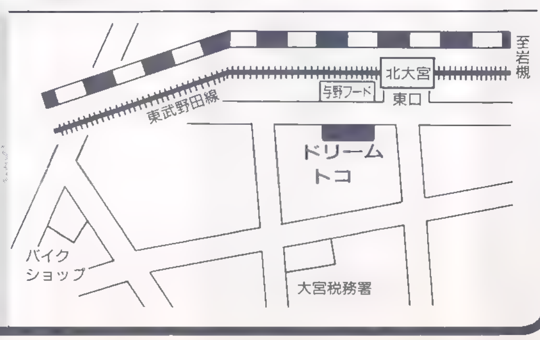
ショールーム営業ご案内
PM2:00～AM6:00
（水曜定休日）

リスト希望の方は62円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送って下さい。

○通販（代引）システムOK！☎048-649-7650
受付時間:PM2:00より（水曜定休）
○ショールーム営業ご案内
PM2:00～PM6:00（水曜定休）

トコとんプリーズ♡ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目203 TEL 048-649-7650



聞こえるか！ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴！

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ トライが秋葉原へ!! 基盤のことならトライへGO！◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

カプコン

スーパーストリートファイターII……特価
ストリートファイターII……¥28,000
ストリートファイターIIダッシュ……¥40,000
ストリートファイターII'ターボ……¥95,000
マッスルボマー……¥120,000
天地を喰らうII……¥85,000
キャディラックス……¥85,000
キャプテンコマンドー……¥43,000
ザキングオブドラゴンズ……¥35,000
ナイツオブザラウンド……¥40,000
チキチキボーイ……¥50,000
ファイナルファイト……¥33,000
ストライダー飛竜……¥120,000
USネイビー……¥45,000
ソンソン……¥9,000
ポンピングワールド……¥7,000
魔界村……¥20,000
クイズ殿様の野望……¥2,000
クイズ三国志……¥2,000
ストリートファイターI……¥28,000

コナミ

マーシャルチャンピオン……特価
ガイアポリス……¥45,000
Xメン……¥35,000
シンプソンズ……¥35,000
パロディウスだ！……¥18,000
グラディウスII……¥23,000
クライムファイターズ……¥8,000
コントラ……¥12,000
忍者タートル……¥16,000
サラマンダ……¥25,000
ラビリンスランナー……¥15,000
マンハッタン24分署……¥10,000
ハードパンチャー……¥10,000
サプライズアタック……¥8,000

ナムコ

システムI……¥5,000
システムII……¥40,000
コズモギャングザビデオ……¥53,000
コズモギャングザパズル……¥20,000
スーパーワースタ'92……¥43,000
フェリオス……¥75,000
ナックルヘッズ……¥38,000
F/A……¥20,000
イシターの復活……¥128,000
ドルアーガの塔……¥48,000
ゼビウス……¥18,000
ギャラガ……¥15,000
バックランド……¥45,000
リブルラブル……¥65,000
スカイキッド……¥30,000
クイズ魔Q大冒険……¥5,000

タイトー

F2マザー……¥25,000
ハットトリックヒーロー（サブ）¥7,000
クイズクエスト（サブ）……¥3,000
MJ-12（サブ）……¥5,000
ダイノレックス（サブ）……¥15,000
デッドコネクション（サブ）……¥3,000
火激……¥7,000
マスターオブウエポン……¥12,000
カダッシュ……¥10,000
エレベーターアクション……¥12,000

チャイニーズヒーロー……¥4,000
リターンオブインベーダー……¥13,000

東亜プラン

達人……¥8,000
達人王……¥25,000
ドギューン……¥18,000
鮫！ 鮫！ 鮫！……¥15,000
飛翔鮫……¥8,000
ヘルファイヤー……¥7,000

セガ

ダークエッジ……¥63,000
スパイダーマンII……¥58,000
アレックスキッド……¥20,000
MVP……¥5,000
ゴールデンアックス……¥15,000
F・ポイント……¥6,000
ワンダーボーイ……¥15,000
エイリアンストーム……¥15,000
ムーンウォーカー……¥18,000

データイースト

ファイターズヒストリー……特価
ポケットギャルD.X.……¥22,000
ウルフファング……¥28,000
ダークシール……¥12,000
ダークシールII……¥18,000
ダイエットGOGO……¥20,000
キャプテンアメリカ……¥25,000
ダーウィン4078……¥7,000
空牙……¥25,000
ザ・グレートラグタイムショー……¥40,000

アイレム

ガンホーキ……¥15,000
ガンフォース……¥10,000
R-タイプ……¥8,000
R-タイプ・II……¥13,000
R タイプ・レオ……¥22,000
アンダーカバーコップス……¥38,000
サンダーブラスター……¥15,000
大工の源さん……¥6,000
剣豪……¥12,000
メジャータイトル……¥30,000
海底大戦争……¥78,000

テクモ

ファイナルスターフォース……¥20,000
雷電……¥28,000
学園パラダイス……¥7,000
ワールドカップ'90……¥7,000
ガンネイル……¥23,000
サボテンボンバーズ……¥12,000
DNAの反乱……¥3,000
ワイルドファング……¥13,000

UPL

ムスタング……¥15,000
シュトラール……¥10,000
ゴモラ……¥10,000
アクロバットミッション……¥12,000
タスクファースハリアー……¥10,000

SNK

餓狼伝説スペシャル……特価
餓狼伝説II……特価
ワールドヒーローズ……特価
ワールドヒーローズ2……特価
龍虎の拳……¥5,000

ベースタブロ……¥3,000
2020ベースボール……¥3,000
戦国伝承II……¥7,000

他多数
以上業務用カセットは業務用
MVS基板しか使えません。

スカイソルジャー……¥10,000
サイコソルジャー……¥70,000
ストリートスマート……¥8,000

テクノスジャパン

レッスルフェスト……¥5,000
コンバットライブス……¥3,000
くにお君……¥7,000
ビーチバレー……¥3,000
ドッヂボール……¥3,000
スーパースターズ……¥5,000
W・ドラゴンIII……¥5,000

その他

チャタンヤラクーシャンク……¥25,000
富士山バスター……¥20,000
マクロス……¥25,000
SDガンダムネオバトリング……¥40,000
カベール（レバー式）……¥6,000
ブラッドブラザース……¥10,000
テラフォース……¥10,000
スカッシュ……¥10,000
ブレイゾン……¥3,000
スカイスマッシャー……¥5,000
サイレントドラゴン……¥25,000
F-1グランプリ……¥5,000
F-1グランプリII……¥9,000
ラビオレプス……¥12,000
スーパーバレー……¥5,000
スーパーバレー'91……¥12,000
ハットトリス……¥3,000
スーパーフォーミュラー……¥3,000
タオ体道……¥35,000
ソニックウイングス……¥25,000

麻雀

ねらえトップスター……¥5,000
ダイヤルQ2……¥8,000
プリンセスリーグ……¥10,000
禁じられた遊び……¥3,000
とってもE雀……¥7,000
おとなの麻雀……¥2,000

下取りコーナー

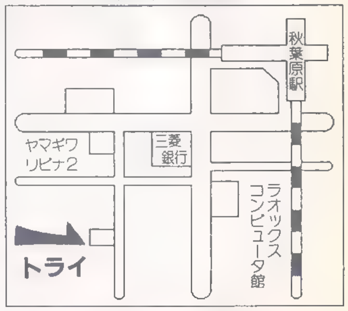
恋のホットロック……¥35,000
悪魔城ドラキュラ……¥40,000
サイコソルジャー……¥50,000
ロストワールド（P付）……¥90,000
イシターの復活……¥80,000
ドルアーガの塔……¥35,000
MVS-1……¥65,000
ライフフォース……¥20,000
ぶたさん……¥20,000
ホッピングマッピー……相談
トイポップ……相談
バラデューク……相談
バックランド……相談
リブルラブル……相談
マッピー……相談
ボスコニアン……相談
フォゾン……相談
ファイネストアワー（ROM）……相談

ワルキューレの伝説（ROM）……相談
アサルト（ROM）……相談
メルヘンメイズ（ROM）……相談
フェリオス（ROM）……相談

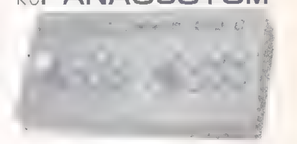
●新住所●

千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL. 03-5295-0667
FAX. 03-5295-1958

営業時間
11時～7時30分まで
（日曜日は11時～6時まで）
年中無休

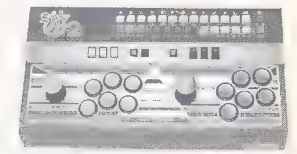


KC PANACUSTOM



¥34,000

ウインテクノ遊2 ¥39,800



遊2ダッシュ ¥34,800

KIC PANA TWIN



PANA TWIN ¥38,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX



VEGA-9000DX ¥53,000

株式会社
トライ

新住所：千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958
年中無休
営業時間：11時～7時30分まで
日曜日は11時～6時まで



セガ・エアロシティ26インチ
特価

シグマ電子
AV-2001、Σ6000



AV-2001……¥25,000
Σ6000……¥13,800

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

スーパーストリートファイターII予約受付中!!

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

第3弾!! あなたのコントロールBOX高く買い取りします。10/31まで

パナツイン	15,000円
パナカスタム	13,000円
KIC'S91 3ボタン	5,000円
KIC'S91 6ボタン	7,000円
シグマAV2001	7,000円
シグマ6000ターボ	5,000円
シグマ2200ターボ	3,000円
VEGA9000-DX	25,000円
SVG-8	5,000円

※この表に載っていないコントロールBOXも買い取ります。詳しくはTELにて。

お得 当店にてコントロールBOXを下取して頂き、さらに新品コントロールBOXに買い換えの場合、左記の金額プラス1,000円にて買取します。是非御利用下さい。

買い取りの際の注意点

1. RGBケーブル、専用コード、麻雀パネル等オプションパーツがある場合は更に買取価格がUPします。
2. 傷、ヨゴレ、パーツの消耗が激しい物は買い取り価格が変動します。(郵送された方にはTELにてお知らせします。)御了承下さい。

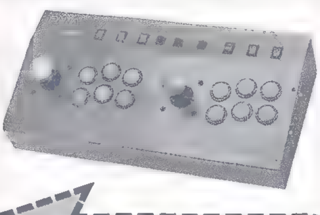
スーパーストII 対戦台入荷!!

1F 1P側
2F 2P側

超遠隔通信 1プレイ → ¥50!!

君もひと足早くスーパーストIIをプレイしてみないか?君の乱入をまっているぞ!!

PANA Custom™ (パナカスタム)



パナカスタムの特長

- ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用! さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP!
  〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用 高い信頼性が自慢てす〉
- ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- 麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現!(ハーネス付麻雀パネル¥7,480)

★スーパーファミコン用ケーブル ¥7,200
★PCエンジン用ケーブル(2ボタン) ¥3,000
★メガドライブ用ケーブル(3ボタン) ¥3,000
★RGB15 or 21ピンケーブル 各¥3,000
★PC6ボタンケーブル新発売! ¥7,200

超特価 販売中!!

クイズゲーム大特価!! 早い者勝ち!!

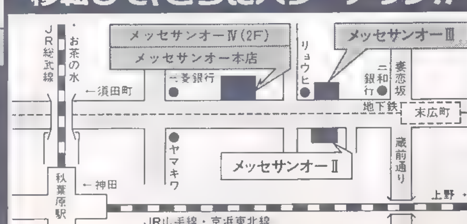
- DNAの反乱
- 激烈すくらんぶる

各3,000円

基板高価買取 !!

どこよりも高額買取します!
インスト説無1枚からOK!
レトロゲーム、体感ゲーム基板高価査定
値段交渉応じます。詳しくはTELにて。
♡遠方の方もどんどんTEL下さい。

移転して、さらにパワーアップ!!



リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒(住所、氏名、記入)を同封の上、下記まで郵送して下さい

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオーII
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8
☎03-3255-3453
営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

東京ガリバー通信

第12号　秋は夕暮れ

今はもう秋、誰もいない海。ひとりぼっちが胸にしみ入る虫の声、という季節になってしまったのう。だからといって1人しんみり名月などを眺めていたのでは、若く健全な体をもて余すだけだ。起て、青少年よ！行け、ガリバーが君を待っている!!

だいぶ報告が遅れてしまった感のある、㋘屋宅配便in東京ガリバー。これが月刊誌のツライところなのよね。
当日はコスプレ組なんかも登場して、なかなか賑やかな大会になりました。参加してくれたみんな、サンキュー。



いきなり登場！彼がシャルロット?さすがはガリバーの方！やるねえ！でも負けてしまった。



試合開始！まずはジャンケンで場所決めだ。



そして決勝戦。闘う前に対戦者の2人にインタビューだ！

ワーヒー2大会だあーっ!

前回ここ東京ガリバーで行われたゲーム大会は、V.R.と餓狼伝説2。今回はワールドヒーローズ2での大会。前もって行われた予選を勝ち抜いてきた強者ばかり！本戦にはなんとシード選手としてゲーメストより3人が出場するというものだ。

さてその3人はというと、C・LAN、F-GLD、もやんという豪華メンバーだ。

だが見たところ練習不足そうなので、あまり期待はできそうにないなあ…。

さあ大会が始まった！

でっかい2台のプロジェクターで、今回もプロの司会のお兄さんとお姉さんの進行のもと、試合は進んでいくのであった。

今回の大会で気がついたのは、大会に参加しているプレイヤーの年齢が低いことだ。いやぁ～おじさんまいっちゃう。

シードの選手がそろそろ登場！ゲーメストの3人と、ガリバーから1人…うっわ～！こ、この人は何～っ！本人曰く、「シャルロット」だそうな。

さすがお祭りごとが好きなガリバーの方々。盛り上げはバッチリ！さて試合のほうは…どっか～ん！すぐ負けちゃいました。ゲーメストの方はというと、F-GLD以外はダメ。GLDのみ準決勝へ…。しかしGLDもここまで。さすがやっている人たちは強い。

ついに決勝！

決勝は若い2人の対戦となった。牧田穣君と中村英明君。フウマ対ジャンヌ戦だ。

1本目は中村君が取ったが、GLDを破った牧田君は、落ちついたプレイから2本連取し優勝！

優勝した牧田君には、ギャラクシアン3のブルゾン、コナミのタオル、下敷き、ナムコのカラーペン、カプコンの布製バッグが贈られた。

そうそう、3Fでやっていた㋘屋宅配便、前もって宣伝していなかったにもかかわらずなかなか好調であったそうな。また大会ができるといいね。それではそのときまで…。

（ずるずる）





なかなかの盛況ぶり！㋘屋宅配便も成功だ。以後続けたいね。

そして最後に恒例の記念撮影だ。パシャッ！



優勝した牧田君。画面を見つめる顔がかわいい！

おたよりBOX

君はもう投函したか!?ゲーメストとみんなを結ぶ、ガリバー通信おたよりBOXに!!

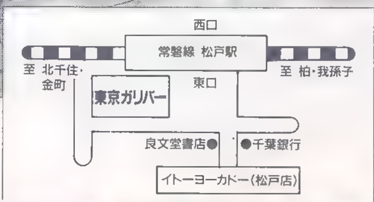
今回紹介するのは、大盛況のうちに終わった「餓狼2」大会の裏で泣いていた、テリー使いの声だー!!

と、その前に、この投函に際して3つのお願いをしておこう。①1回の来店で飛んでいく金額は?②月に何度くらい遊びに来ている?③君の好きなゲームのジャンルは?以上の質問に答え、ご意見、ご要望その他イラストなんかも待ってるぞ～ん!!

●昨日はメスト主催、餓狼2のチャンピオンシップだった。私は外れて出場できなかったが、ギャラリーとして見に行った。面白かった。

…でも出場できなかったのが残念でならない。真のテリー使いとして、ぜひ出場したかった。私は日本一のテリー使いを目指して修業にはげむ。

（㋚のJ・Y）



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

担当：田渕健康　助っ人：ＴＭ

ア・イ・ラ・ン・ド

プレイヤーは何をのぞんでいるのだろうか。明るく健康的なゲーム場？親切な対応？もちろん、そうなればうれしい。でも一番のぞんでいるのは、おもしろくて素晴らしいゲームなのだ。

今月のいっぱつ!!

よみがえるか!? ナムコ伝説

☆ゲーメスト№96号（今年の8月号）におけるヒットゲームベスト10のコーナーから、とうとう完全にナムコゲームが消えてしまった。

80年代、それはまさにナムコ黄金期。ナムコのゲームメーカーとしての突出した創造性、あふれるフロンティアスピリッツ、加えてゲーマーに対する真剣な情熱…それらが形となり数々のナムコ伝説を生み出していったのである。

創刊当時のゲーメストを見返してみても、そこにはナムコの偉大なる軌跡がしっかりと刻印されている。ことに読者人気がそのまま反映されている（と思われる）ゲーメストアイランドにおいては、イラストのほとんどがナムコで占められていた。それほどまでにゲーマーに愛され、必要とされ、称えられたナムコ。我々ナムコファンはこの黄金時代が未来永劫に続くものと思い込み、何の疑いも持たずにナムコに声援を送り続けていたのであった。

80年代の後半にさしかかると、ほかのメーカーもナムコに負けるものかとばかりに、数々の名作ゲームを生み出してきた。コナミのグラディウス、セガのファンタジーゾーン、カプコンの魔界村…だが、その中にあってもナムコの威光は衰えることがないように思われた。

それはゲーメストが毎年行っていたゲーメスト大賞で証明されている。ほかのメーカーがどんなにビッグタイトルをぶつけてこようとも、常にゲーマー人気№1の座はナムコのものであった。特にベラボーマン、ワルキューレの伝説のときのキャラクター性の強さはほかを圧倒した。

88年度はひそかにチェルノブを推していた私だが、キャラクター賞一位に輝いたベラボーマンとの余りの票の開きに心の中でつぶやいていた。「ナムコなんてっ」。それほどナムコは強かった。

そして2年後、90年代はかねてよりCPシステムでゲームの完成度に定評のあったカプコンが、怒濤のニューパワーで業界を席巻し始めた年である。反比例してナムコのゲームにおける活力は衰えていったのだ。

で、ちょうどこのころからゲームセンターのアミューズメントセンター化、要するにマニアと呼ばれるゲーマーの皆様には悪いが、カップルや一般客メインで、オシャレに店を営業させて頂きますというゲーセンが目につくようになる。その一番手ともいえるメーカーがナムコであったのだ。

ナムコとは言わないが、いきつけの某メーカー直営ゲーセンがいつの間にかトレンディーなクレーンゲーム場と化していたり、ビデオゲームがさっぱりと消えて、メダルゲーム場になっていたり…それが悪いとは言わない。悲しいけど。

むしろそれによりメーカーがより発展してくれるのなら、喜ばしいことである。

しかし、そうすることによってメーカーが得た利潤を、ゲーマーは納得できる形で享受できているのだろうか？

その答えは発表されるゲームが如実に物語っているのではなかろうか。一般受け重視の隠れみのを装ったリメイク物と二番煎じ、冒険を忘れたゲーム内容。それらのゲームは確かにプレイ層は広いが、熱中度は浅い。インカムはそこそこ稼げて、収益は水準並みに稼げるだろう。

しかし、そのゲームを死ぬほど愛してくれるゲーマーは一体何人いることだろうか。そして開発者の皆様方はこのような現状に満足していらっしゃるのであろうか？

大手メーカーの上層部の方々は「下手に冒険してマニアックな作りのゲームを売るより、会社経営も軌道に乗ってるし手堅く無難でそこそこ遊べるゲームが安全」とでも思っていらっしゃるのでしょうか。

守りに入ったメーカーのゲームがどういう評価を受けているか、私が語らずとも読者諸氏が一番ご存じのはずだろう。

私はナムコの「遊びをクリエイトする」というコピーが気に入っていた。実際ナムコもこのコピーに恥じない業績を残してきた。しかし、私の中のナムコは80年代後半でときを刻むことを止めてしまっている。今のナムコは何だか全くほかのメーカーに思えてならないのだ。現在の形が進化したナムコの形なのか、それとも…。

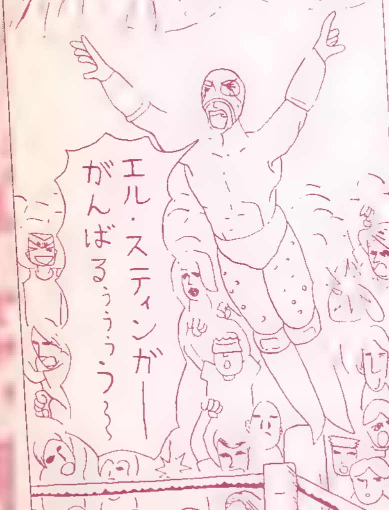
過去にとらわれて「昔はよかったのー」と語るのは好きではないが、「この先希望が見えねぇー」のも真っ平ごめんつかまつる。せっかく偉大な過去の業績を持ってるのなら、それを今生かさなくて何とする！宝の持ち腐れじゃ。

まだまだこのゲーム業界にはフロンティア精神が残されていると思う。だから…ナムコよ、いまこそナムコのナムコたる所以をみせるのだ！あの圧倒的な栄光の日々をもう一度とは言わないがせめて冒険心を感じさせる新生ナムコゲームを我々ゲーマーに叩きつけてほしい。

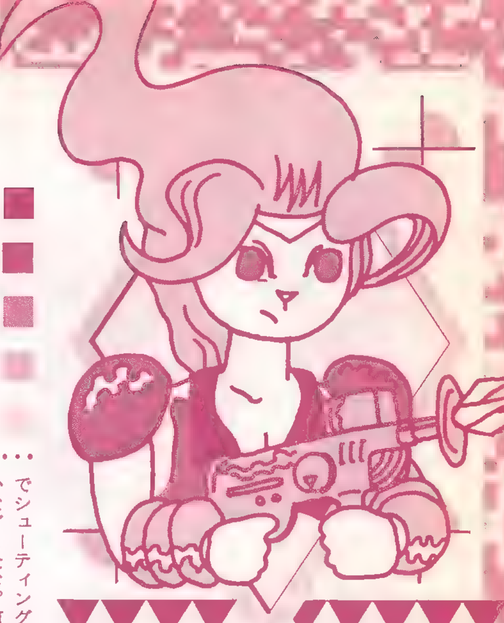
そのときこそ勝利の凱歌を歌おう。♪ゲームはナムコー（©ドルアーガ）と。

（埼玉県　セコピッチ丈君）

★私もナムコ黄金期世代なので、ナムコ奮起を死ぬほど望んでおるのじゃ。前にゲーセンで小学生が「ナムコぉ？あそこはワースタとファイナルラップだけ作ってりゃいいんだよ」みたいな会話をしていて、あんまりだーと、うなだれた記憶があるぞ。がんばるのだナムコーっー



⬅（富山県　／君）★今、ルチャが燃える！



がぶりより ゲーマー人生

餓狼スペシャルのほうにみんなの興味が向けば、サムライスピリッツやりほうだい!!やったぜと喜んでいたら、友達に「同じNEO-GEOの筐体に入ってるからますます混むのとちがうか?」と言われた。ふ…不覚!!

(愛知県　かきのたね君)



➡(福岡県　武術師さすけさん㊛)★今だに人気のあるトイポップ。続編出ないかなー。

今、時代はシューティング!(根拠はない)

☆最近、格闘対戦にも疲れてきたので、いっちょ気分転換でシューティングでもやろうかなどと企む。何がよいだろうかと友人に相談してみると勧められたゲームは「達人王」。

実際東亜のゲームでやりこんだシューティングは「アウトゾーン」ぐらいなもんで、難しいという先入観から今日まで東亜シューを避けて来たのだが、今さら食わず嫌いもなんなので気合を入れ50円を投入。

まずは1面だが――!が、のっけからザコがよってたかって弾を出す。「ぬおー!こんなん、どーすりゃいいんじゃー!!」「よければいいんだよ」と、友人Kは頼もしげに答えてくれる。説得力はないがもっともである。

「ところでKは何面までいったんかいの?」

「実はオレやったことねーんだっ」

おんどりゃ!自分はやらんでオレにやらせるとは嫌がらせかい!と文句をたれてもすでにサイは投げられた。それから毎日予備校帰りにどんなに疲れていてもプレイする。

「お前、疲れてんのによくそんなゲームするな」と友人Kはのたまう。人に勧めといて、たいした言い草である。

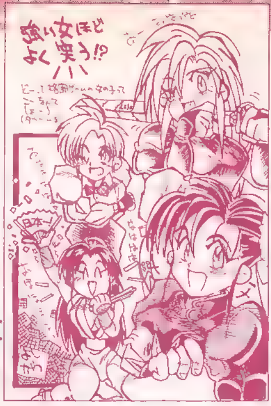
何日かして敵弾にも友人Kの毒舌にも慣れたが、まだ問題がある。我が達人王はクーラーの真横にあり、真夏でもどえりゃー寒い。こんな南国の真夏で、ジャンパー着てゲーセンに通うオレって一体…。

しかし、まだまだ先はちょー長い。クリアしたろーじゃねーか、コンチキショー(死)。

そうして、今日も明日のためのスケープゴートが発進する。

(大分県"予備校生なのにー"スプラッタ源氏君)

★よ、よりによって達人王に手をだしてしまうとは…気分転換にしては地獄すぎやしないかキミィ!



➡(大阪府　よしかわりよお君)★はしが転がってもおかしい年頃なのね。



⬆(京都府　幡たけひろ君)★遊べるゲームなんだけど、出荷台数少ないのが残念!

遅ればせながら祝100号

☆ゲーメスト100号、おめでとうござる。謹んでお祝い申し上げる。

ゲーメスト創刊当時は治安維持法下で徹底した「メスティ狩り」が行われており、もし密告されれば読者は強制収容所に連れていかれて石鹼やブックカバーにされ、メストは焚書されるという暗黒の時代。

しかし、そのような苦境を乗り越えてゲーメストはここに100号という大偉業をなし得たのであります。なお柴田ビルは超重要文化財として現在急ピッチで取り壊し中。

創刊当時の記事に関しては、パタゴニアの3万年前の地層から発見された碑文に一部刻まれておりますが、未だ解読されておらず、学者の中で諸説入り乱れております。

ただ芸夢界の権威、キック=ターヤオ教授によれば「ゲームに対して公正な目を持ち、偏ることはなかった。なおかつ、読者との連携を大切にし、権威的にならなかった。なおかつ、ゲームに対する情熱が冷めることがなかった」といった特徴があったとされております。

また、教授は「碑文には多くの誤字があり、しばしば読者を惑わせた。さらに予定という言葉の意味が希薄で、次号予告のページが度々価値のないものとなったらしい」と、その欠点を指摘し、「この本は常人には理解し難いセンスを持っていた」と言及しています。

現在のゲーメストは胎児から死人まで幅広く愛読されておりますが、過去を忘れることなく、そして奢らず、さらなる発展と栄光を目指して躍進してください。

ではめでてえので統○ドリンクことバクコールじゃねぇやメッコールで乾杯は嫌だからJR東海のダヒボへピーダで…もう発売停止してる?何で乾杯しようかな?

(静岡県　ひよし犬)

★クッ、ありがたい祝辞に泣けちまって涙で原稿用紙が霞んでみえねーぜ。マジで。

編集部一同これからも馬車犬のごとく頑張りますからみんな応援ヨ・ロ・ピ・ク♥(おえ)



⬅(沖縄県　バス停FX君)★M.E.Kの一生とは…



⬆(京都府　HOS君㊛)★戦い、再び!

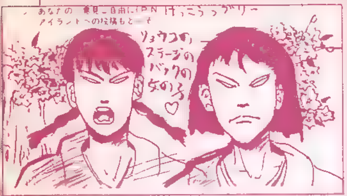
モダンな味わい
やっこみ三昧

アイランドに採用された、ド肝を抜かないようなスバラシくない作品には何がもらえるのでしょうか？
（埼玉県　でくのぼう君）
⬆もれなく私の感謝の気持ちがもらえます。（超いらねーって）

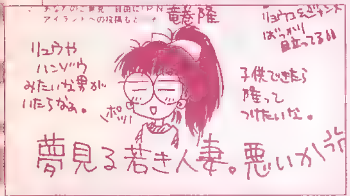
テレビから「シャキーン・シャキーン」という音が聞こえてきたので、「おっ、サムライスピリッツのCMだ」と思って画面を見たら「日光江戸村」だった。
（東京都　ヴィナス君）
⬆間違えた君に罪はない。

アイヌ娘の「ナコルル」やっつけるのはカワイそう。彼女は人質にとられるタイプだと思うのだが…。
（神奈川県　サスケ飲みたい君）
⬆半蔵ステージにて「ここの自然も無事ね」とか言ってる彼女。なかなかトボけておる。

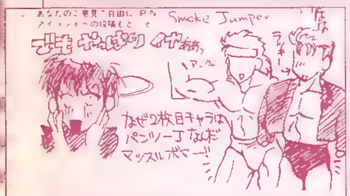
アイランド９月号68P・８インチCDってどんなのですか？
（全国津々浦々多数の読者様）
⬆い、いゃ〜オレんちのCDプレイヤー特注品でさぁ……ごめん、８センチだ。

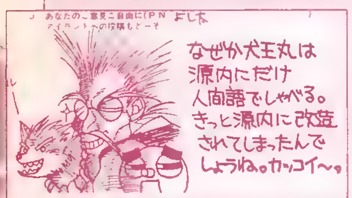

⬆栗原さんも怖がってた。


⬆そそそそんなことないっすよ。



⬆旦那さんも大切にしてください。


⬆それがボマーの鉄の掟（?）

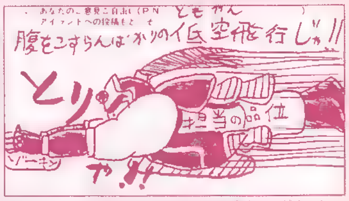


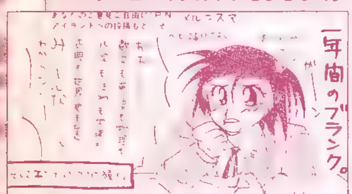
⬆うっ、蘭丸がダークじゃ。



⬆そ、そんな目でオレを見ないでくれ…。

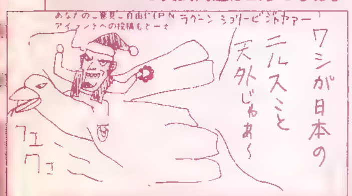

⬆ワーヒーマグカップもよろしく。


⬆返す言葉もござらぬ。

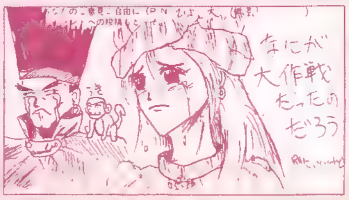


⬆文武両道はムリっすか。


⬆現実。

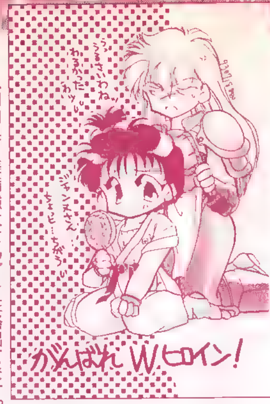


⬆日本のモルテンこと善次郎じゃあ〜。



⬆それは言ってはならぬこと。


➡（東京都　高崎吏生さん）★血圧高そーなオヤジだぜい。



➡（岡山県　舞備強太さん）★性格出てます。

コイツが噂のキングオヴロキンロー!!

☆今日も外は炎天下。ぬおーっこんなクソ暑い日はゲーセンで涼むに限る！というわけで、私の足は今日も駅前へと向かうのであった。

一歩店内に足を踏み入れた瞬間、なぜか気になる筐体が…。画面にはマッチョな兄貴のナイスバディー、その中央にタイトル「ナックルバッシュ」…はぁ〜？まあ、でも気になるモノはしょーがないコイン投入…チャリ。スタート…ポチっとな（©ボヤッキー）。

そのとたん、気になる謎が解けると同時に、イスからずり落ちてしまった。

「エ、エルビス！」

そう、画面でエルビス・プレスリーがこっちをみているではないか！そして奴は敵を殴り蹴り、投げる。

「だーっ強いぜ！さすがはエルビス！監獄ロック弾いてくれー！」

でも…何か足りない。…そう、スピリッツ。ロックの魂だ。なぜだエルビス!?…もしかして必殺技？これか？思うや否やボタン２つをポチっとな。

「ロックンロ〜ルッ！」

「こっこれだーっ！」

またイスからずり落ちてしまった。奴はなんと敵をギターにしてブン回しているではないか！これぞ魂の叫び！スピリッツオブロック！これをみずに死ねるか！

…そしてプレイ後、私は、「また来るぜエルビス、アデュー」と心で呟き画面を背にしたのであった。

全く罪な奴だぜナックルバッシュ…。

（兵庫県　へちまプー君）

★東亜にしては軽いノリのナックルバッシュ。皆もプレイしてエルビスとソウルブラザーになるしかー！

ゲームメーカー夢の共演

★本格戦闘機シミュレーションゲーム、エアーコンバットが発売されました。

まさに、ゲームというよりシミュレーターといったほうがよいほどの硬派な作りですが、こんなリアルな戦闘機シミュレーターがムービング筐体で出れば…と体感ゲームファンの私は感じました。

これだけのゲームを動かすに値するムービング筐体と言えば、そう、R-360しかありません。

ご存じの通り、R-360はナムコのライバルと目されてたセガの製品です。そのライバル同士が協力して一つのゲームを作り出すなんて夢物語だよ、と思われるかもしれません。

しかしバブル崩壊後、自動車業界でもライバル会社同士でエンジンの提供を行うなど、数年前では全く考えられなかったような業務提携の形も現れてきています。

もし、このような思い切った業務提携がゲーム業界の双璧であった（と、過去形で書かなければならないのが悲しいのですが）ナムコとセガの間で結ばれるとすれば、両社のファンもそれを非難せず、むしろ拍手を送ると思います。

例えば、R-360にエアーコンバットのような一対一、さらには複数のプレイヤーによるドッグファイトをシミュレートする通信対戦ゲームを組み込めば、バトルテック並みの集客力を発揮するのではないでしょうか。

（京都府　くらぶX1-駿君）

★うむ、メーカーさんたちの間でお互いにライバル視して、ギスギスした陰悪な仲になるよりも、ときには協力して切磋琢磨するのもいいのでは？とりあえずR-360にタイトーのキャメルトライを入れてほしいぞ。（大却下）



燃えよ青春!!

サムライスピリッツ増刊発行前祝い記念！魁！侍道場（安直）

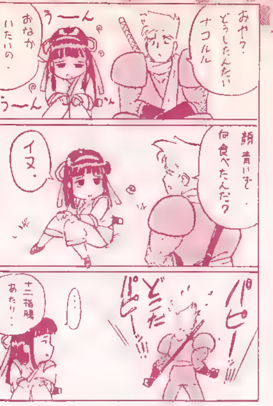
ネオジオパワァ大炸裂、侍日本大活劇サムライスピリッツ。今回はあまりのハガキの多さゆえ、特別にサムスピコーナーを設けました。私は発売日当日サムスピ買えましたが、その日以来、塩と水しか飲んでいません（笑）。ではいってみよう！



➡（東京都　せつらりまさん㊫）★武士道、騎士道、魔道に忍道、まとめて一本！



➡（千葉県　TAZU君）★戦いの残酷さを伝えんがために…なんちゃってブー©古葉先生



➡（東京都　W・G君㊫）★く、黒い！今月のブラック魔王賞だー！

己が剣にすべてを託し、気合一閃敵を斬る！異様なまでに熱すぎるぞ「サムライスピリッツ」！

その一撃必殺の緊張感といい、鬼すら泣かせる侍共の面構えといい、もう信長も卒倒、前田慶次も昏睡の壮絶さでござる。

泣きの入りまくるイカスVGM、なかでも屁牛傾寄男の勇者雷電風和風テイストにゃあ、爆涙しまくったあげく画面をみるとゲームオーバーでござる。

ああ、これぞ大和魂、日本の心でござるう〜。

とにかく「漢」と書いて「おとこ」と読ませる勇壮な御仁はやるしかないでござろう。

前述の通称「へぶた」を用いて顔面放屁の快感を味わうもよし、服部半蔵で忍術を極めるもまたよし。身勝手すぎる勝ちゼリフに陶酔するもまたよしでござる。

と、紹介ここまで。ここから先はゲームでお会いいたすとしよう。では。

「闇に滅せよ！」

（京都府　じんや亭TKB君㊫）

で　今は侍魂だ。ムズイねしかし。とんでもねーや。

あの超理不尽なCOMの大逆転技（単なる大キックなのに体力が半分ぐらい減るやつ）が本当に納得できん。あーったくよーっっ！

一目で気に入ったのが柳生十兵衛だ。ああっなんで俺はいつもこーゆー渋いオッサンキャラに魅かれてしまうのだろーか…（サガット好き）。

で、こないだ行きつけのゲーセンに行ったのだが、女の子が3人ぐらいでキャーキャー叫んでいる。なんだ？と思ってみてみると、どうやら侍魂の右京がかっこいいーと叫んでいるようだった。彼が勝つたび黄色い歓声が上がり、決めゼリフのシーンになるとさらに喜ぶ…。こんな光景今までゲーセンでみたことなかったもんで、なんか妙にあせってしまった。

…しかし、やはりこーゆーキャラは女性に人気があるのだろーか、私にはこいつがルパン三世の五右衛門にしかみえんのだが…なに？嫉妬すんなって？はい、そのとーりです。

で、幻庵でプレイすると、女の子たちは妙に笑っていた。どーやら、やられたときの「フンニャ」という声が受けていたよーだ。しかし…女の子のギャラリーなんて今まで経験したことねーから何か緊張するよな（じゃ、するなよ）。

で、7人目ぐらいのタムタムに負けてしまった。…このゲームいつになったら先にいけるのだろーか。まだ半分しか倒せてないってことだし…ううう…とか思いながら席を立つ私だった。

次に彼女らがプレイし始めたわけだが、右京とガルフォードしか使わない。女の子って女のキャラを使うものだとばっかし思っていたが…時代が変わったのだろーか。でも一人十兵衛を選ぶ女の子がいた。彼女曰く「おじさん好き」…ううう…いーのか、それで…。

思ったのだが、ゲームに眠狂四郎がいてほしかった。円月殺法をゲームで使えたら面白いと思うぞ。あるいは丹下左膳、隻眼隻手の剣の使い手ってすげーと思うが…。

それにしてもなぜ忍者はすべて服部半蔵なのだろーか（ワーヒーには風魔小太郎がいるが…）ほかにも猿飛佐助とか、霧隠才蔵とか、渋いところじゃ加藤段蔵（飛び加藤ね）とかいっぱいいるのに…やっぱり有名所が一番無難なのだろうか…。

（大阪府　中村雅信君）

★餓狼、ワーヒーもそうだったけど、侍魂は特に女の子に人気があるでござる。「ぬおーっこれぞ男の世界じゃ！」と息巻いてプレイしているのだが、対戦台で女の子のナコルルにボコボコにされるし。

「精進がたりんわー」

By十兵衛先生

では、この続きはゲーメスト増刊サムライスピリッツで。皆買うよーに。ビデオもヨロシクね。



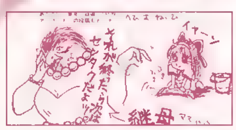
➡シークレットアースクエイクだったりする。



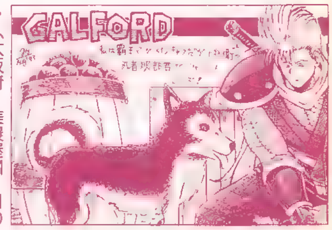
⬅副業はリンゴ売りの行商？



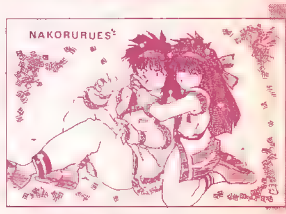
➡27歳…そろそろヤバいのでは。



⬅妙にハマっているナコルルが悲しい。



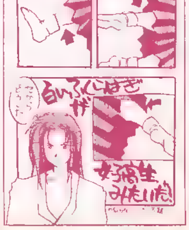
➡（大阪府　美濃屋MINO君）★私もガルフォ使ってます（犬を愛でる会所属だ）。



⬆（愛知県　骨凡太君）★ちなみに、紫のほうは悪のナコルルと呼ばれている…。

⬇（鳥取県　卵ちょん君㊫）★グッド！すでに一つの芸術の域にまで昇華しておる。まさに匠の技じゃ。

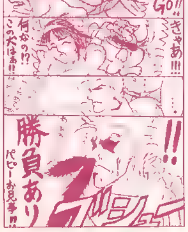




➡（広島県　呼我たかひろさん）★何か右京って病弱そうだよね。



➡（静岡県　大仏和尚君）★何ゆえ尻なのか？



➡（巌流島　影宗君）★パピィはメスだぞ。



➡（愛媛県　とろろのゆに孤君）★動物愛護協会の影に怯える私。



こちらこだわり派

先日、ガンダムをやった。ザク(一般用)に倒されて「ゲルググの力が通用せんのか!」セイラさんが人を殺して「慣れてゆくのが分かる…(笑顔)」何かが違う…何かが…ただ俺に言えることは、「背景ドムのお目々キョロキョロがとってもラヴリー」こんだけじゃ…。

(新潟県　唐澤暁(猿))



⬅(富山県　初代アイランド担当・御旅屋喜久さん)★初公開!これが2代目御旅屋さんだ!名前は「隆拳」(たかのり)君じゃなかったんですね(笑)。お元気そーでなによりですっ。

手加減してくれCPU殿

☆ストII、餓狼2をはじめとして、現在のゲーム業界はかつてないほどの対戦格闘ブームになっている。そのこと自体賛否両論あるだろうが、私としてはそれがゲーム業界の活性化につながるのであればかまわないと思う。

しかし、それらのゲームについて私が感じるのは対CPU戦の面白くなさである。完璧な対応、鬼の反応速度、おまけにサギくさい技の出し方など、まさに「ミスなしタメなしチューチョなし」の三拍子そろった彼らに我々ができることと言えば、そのオツムの弱さをついた単純作業を繰り返すのみ。

ゲーメストの攻略においても「待つ」あるいは「ハメる」プレイをメインとしたものがほとんどである。要するに対人プレイとは異質の「作業」を要求されるゲームがとても多い。

ゲーメストのストII増刊にこうある。「今までの対戦ゲームではキャラクターの操作性があまりよくなく、敵(=CPU)のアルゴリズムもイマイチで、敵の操作性を上げることにより、ゲームバランスをとっていたようです」

まさに今乱発されている対戦格闘ゲームの問題点がここにある。当のストIIでさえその罠から抜け出ていない(むしろ、はまりつつさえあるようだ)。

どれだけ対戦が面白くとも、大半の人が練習をするのはやはり対CPUであると思う。しかし、そのCPUの強さはもはや「練習」を許してくれるレベルではない。ストIIがこれほどまでに普及した原因のひとつに「初めてでもそこそこ遊べる」ことがあったのを忘れてはならない。

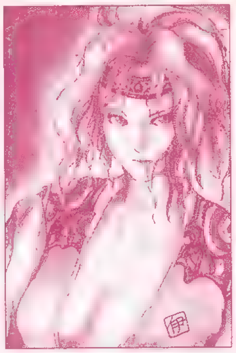
また格闘ゲームに限らず最近の対戦ゲームは、とかく一人プレイが軽視されがちだ。メーカー各位には「まず初めに一人プレイありき」ということを忘れてほしくない。

人対人の対戦プレイが面白いのは当然、いや必然である。だが、対戦が面白いゲームがゲーム的に面白い、ということには必ずしもならない。今の対戦ゲームは人対人の面白さにとらわれ過ぎて、本来のゲームの面白さ、奥深さなどが希薄になっているような気がしてならない。

バラエティに富んだ16人よりも、練り込まれた4人のほうがより深い駆け引きが楽しめると思う。ストIIでリュウ、ケンが愛されるわけもそこにあるのではないだろうか。

(大阪府　ドナテルロAD吉田3号君)

★最近のゲームは格闘にかぎらず、全体的に難度が高いよーな気がするのだが(実は全く気のせいで、私がヘタになっているだけだったりする)。でも格闘ゲームのCPUはヒドイよね!。右京のダッシュ登り燕返しとか(泣)。



⬅(青森県　伊世谷大士君)★華よ霞よ呼ぶは疾風、烈する嵐。



⬅(山形県　小覇王君)★めげずにご投稿お願いいたします。

くまどりよ永遠なれ!

☆先日、歌舞伎をみる機会があった。歌舞伎といっても千両狂死郎みたいなのが「そォれ!」とか「ちょ〜ぅび獅子!」とか言うものではない。

別の歌舞伎である。そこで『歌舞伎鑑賞教室』なる歌舞伎の特徴や、舞台裏の仕事などの説明コーナーがあった。

そのとき『くまどり』についての説明があり、曰く『くまどり』は顔に浮き出た血管を表現しているのだそうだ。ん!?するとストIIの本田はくまどりが赤いから動脈、ダッシュは静脈と考えられる。

ほかにはターボの本田と侍魂のニセ狂死郎があるが…み、緑と紫…はっ!そうだ!こいつらは**宇宙人**なのだ!

学会に新たな伝説が生まれる…(ドラゴンED風)。

(香川県　OKD高功君)

★くまどりは筋肉の隆起をも表現しており、役柄により様々な種類のくまどりがあるのだ。歌舞伎に興味ある方はNHKで時々演ってるから観てみてはどーかな?

今月の焦点。白熱!バスト論議(泣)!

☆9月号つっこみ三昧、舞より春麗のほうが巨乳?笑止!

なぜかというと、例えば身長179cmでバスト90cmの女性と、160cmでバスト86cmの女性を比べたら、160cmの女性のほうが乳がデカいのだ(つまり、バストの数値だけでは正確な比較はできないのだ)。

さて、ここで乳の大きさを比較する画期的な方法を紹介しよう。私の調べたところ、「身長×0・54=理想のバスト」ということが分かった。

よってバスト÷身長をしてその数値が0・54に近いものほど、理想の巨乳というワケだ。この公式を舞、ジャンヌ、春麗にあてはめると…それぞれ0・5183、0・5238、0・5176。順位はジャンヌ、舞、春麗の順でした。ちなみにナックルヘッズのクローディア・シルバは0・54をわずかに超えていました(!)。

まあ、みた目通りの結果ですね。バストの数値だけで判断しないように!

(愛知県　ラマーヤもすごいと思うぞ君)

★今月の大量同ネタはこの乳議論であったのだ!トホホ。バストの大きさは、要はアンダーとトップの差で決まるのね。しかし…担当変わってからアイランドの品性は急降下爆撃隊じゃや。(反省)



⬆(福岡県　狩野奏さん)★このたぎる活力を、もっと有効に使ってほしい今日このごろ。



今月の題字⬆（静岡県　妖怪電人君）

「世界に二段背負い投げ」

Story of World Heroes

☆終業のチャイムが鳴り、生徒たちはのんびりと帰り支度を始める。そんな中、大急ぎで校舎を飛び出す少女がいた。
彼女の名はリョウコ、将来英雄と呼ばれるようになるかもしれない少女である。
彼女は帰宅すると、手早く柔道着に着替え、家の裏にある道場へと向かった。
彼女の祖父はかつて柔道の神様とまで呼ばれた人物で、彼女はその祖父に指導を受けていた。

「誰よりも強くなりたい」
それが幼いころからのリョウコの夢であった。
急ぎ道場についた彼女を待ち受けていたのは、祖父ともう一人、妙な格好をした青年。
青年はリョウコの顔をじっと見つめ、しばらくして口を開いた。
「拙者ハンゾウと申す、手合わせ願いたい」
そう言って一礼した青年の顔を、リョウコはじっと見つめ返した。

「この人、強い」
そう彼女は確信した。と、同時に「闘ってみたい」という感情が込み上げてくるが、他流試合は祖父により禁じられている。彼女が祖父のほうへ視線を向けると、祖父はすべてお見通しといった風に言った。
「…わしは別にお前を柔道家にしたくて今まで育てて来た訳ではない。色々な相手と闘って己の未熟さを知るのもいいだろう。好きにするがよい」
その言葉にリョウコは大きく頷いた。
「始めっ！」
張り詰めた空気の中、祖父の合図で試合は始まった。
「烈光斬！」
ハンゾウの声と共に、空気を切り裂く衝撃波がリョウコを襲う。
「！…どうやら武器ではないようだけど…間合いを詰めて一気にケリをつけるしかない！」
そう判断した次の瞬間、前方回転受け身とともに、ハンゾウに拳を叩き込む。そのあまりの速度に対応できず、バランスを崩すハンゾウ。さらに追い打ちをかけるべく、跳び蹴りを繰り出すリョウコ。
ハンゾウは防御するしかない。
「この間合いなら二段背負い投げに持ち込める…もらった！」
そう思った瞬間だった。
「光龍波ァ！」
ハンゾウの声が響いたかと思うと、突然目の前が真っ白になり、リョウコの意識は遠のいていった。
「大丈夫か、しっかりせい」
祖父の声でリョウコは目を覚ました。
「強くなったな、もうワシではお前のあいてはできそうにないわい」
厳しい師匠ではなく、優しい祖父の顔がそこにはあった。
その後ろでは心配そうにハンゾウが見守っていた。
「申し訳ない。まさか光龍波を使うとは思わなんだから、力の加減ができなかったでござる。…それにしても拙者に光龍波を使わせた女性はリョウコ殿が2人目でござるよ」
申し訳なさそうな半面、嬉しそうにハンゾウは言った。
「こう…りゅうは？」
リョウコは尋ねる。
ハンゾウは色々なことを話して聞かせた。「気」を相手にぶつける技のこと、自分がこの時代の人間ではなく、タイムマシンで色々な時代を旅し、各時代の英雄たちと闘っていること…リョウコは真剣に話に聞き入っていた。
その日、ハンゾウはリョウコの家に泊めてもらうことになった。
そして夜。
「ハンゾウさん、起きてますか？」
「リョウコ殿？いかがなされたこんな時間に」
真剣な表情でリョウコは言った。

「お願い、ハンゾウさん、もう一度私と闘って！」
少し考えたあと、ハンゾウは答えた。
「…いいでござるよ。ただし半年後でござるが」
「半年後？どうして？」
聞き返すリョウコ。
「半年後、色々な時代の英雄たちが集まる"ワールドヒーローズ"なる格闘大会が開かれるでござる。拙者も参加するでござるが、リョウコ殿はどういたすか？」
間髪を入れずに、リョウコが答える。
「も、もちろんOKです！いろんな時代の英雄と闘えるなんて夢みたい、勝ち抜けばハンゾウさんとも闘えるんですね!?ぜひお願いします」
その元気いっぱいのリョウコの答えに、ハンゾウは思わず笑みを浮かべた。
「…それじゃお休みなさいハンゾウさん、本当にありがとう」
そう言ってリョウコは自分の部屋に戻って行った。
「ありがとう…か」
ハンゾウは独り呟き、照れくさそうに頭をかくのだった。
翌日、半年後会おうと言い残し、ハンゾウは去って行った。信じられないといった顔でタイムマシンを見るリョウ



⬆（東京都　ピロシキ君）★聞いちゃいねぇ…。

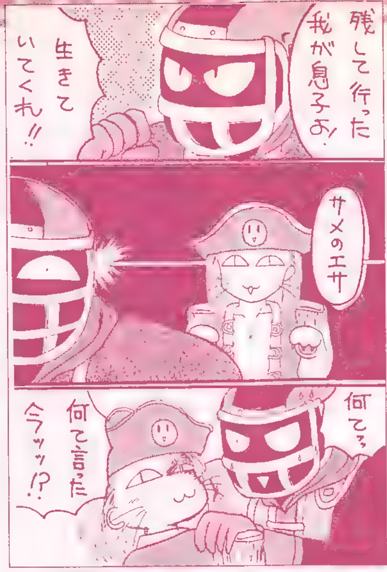


➡（大阪府　ナミナオミさん）★余談だが映画スーパーマ〇オのヨッシーは超怖かった。

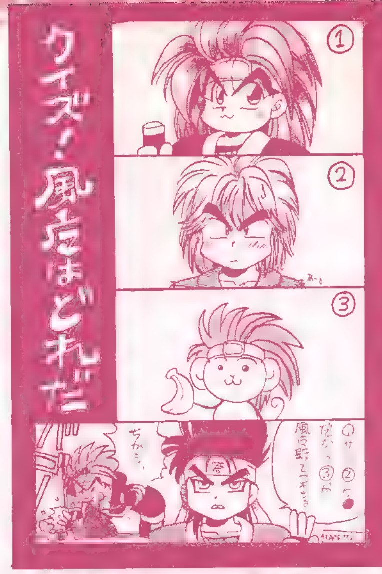
コに見送られながら。
　それから半年、リョウコは様々な格闘技を学び、さらに気を操る「戎殺掌」なる技を得た。ハンゾウとの闘いのあと、短期間でこれだけの成果を得るあたり、さすがリョウコと言えるだろう。
　そして大会の日、時間通りにハンゾウは現れた。
「では、参ろうか」
　リョウコは黙って頷く。
期待に胸を膨らませて。
　史上最強を目指す彼女の闘いが、今、始まった。
（岡山県　アルファ遺伝子君 (当)）
★「ハンゾウさん…（ポヤヤ〜ン）↑SE」といったリョウコネタはけっこー来たのだが、逆に「絶対にハンゾウはジャンヌとくっつくべし！」という意見も死ぬほど来てます（特に8月号以来）。



⬆（千葉県　はじめ君）★ムエタイ界では、その言葉はもはや鬼門となりつつあった。



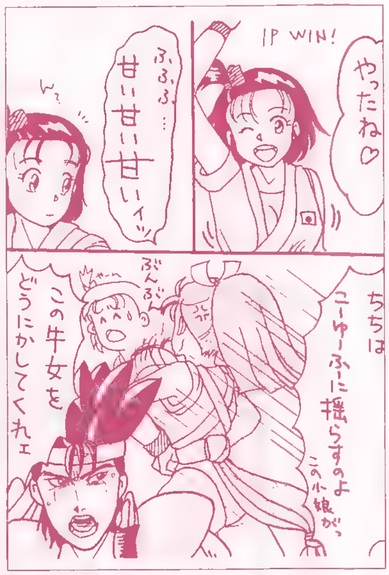
⬆（千葉県　東一福さん）★こっ、このヨゴロウザのよーなキッドの顔が…。



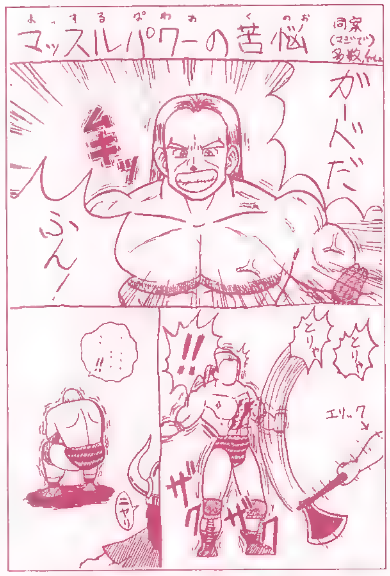
⬆（岐阜県　藤井半蔵さん）★悪意がないだけによけータチが悪い（んー?）。



⬆（熊本県　伊倉すじこさん）★船頭と京劇女優、世界はあまりに遠すぎて。



⬆（東京都　ぷよってイエーさん）★ううっ、もはや舞に人権はないのか…。



⬆（神奈川県　ころ君）★無理するから…。

言!

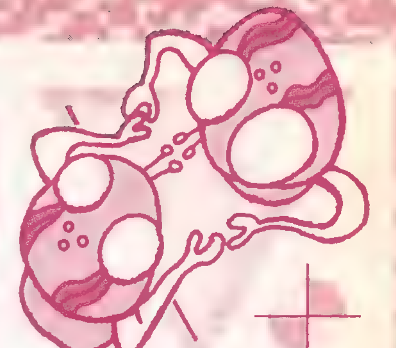
日輪の力をかりて、今、必殺の!!(ウソ)

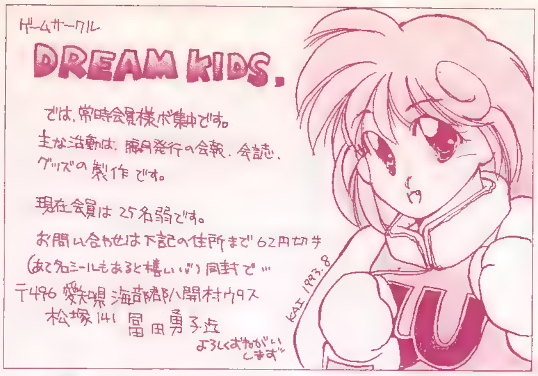
お手軽クリティカル

◆だー！ハイスコアコーナーのゲームリストにのることもなくひそかに世に出た怪作シューティング、その名もダブルウイングス！
　チャタンヤラクーシャンクの、あのミッチェルがついにやってくれました！ゲームは鮫×雷電÷2って感じ。
　それに、なんといってもキャラがカワイイ！が、お話にならないほどヤケクソな難易度で、やりこみたいけど手が出せない…。
　ほんとに頼みますよー、攻略して下さい！え？ゲームが置いてない!?そりゃひどいぜー！って実は私も遠くのゲーセンに1軒だけ置いてあるのを知ってるだけで、ほかでみたことありません。もっとキバン出回ればいいのになあ…。
（山口県　ＱＱＱ君）
★今年の裏ゲーメスト大賞有力候補（通好みなのだ）「チャタンヤラクーシャンク」を生んだミッチェルの縦シュー隻翼。アイテム娘が超ラヴリーなのだ。要チェックや！（でもゲームがねえ）

◆マッスルボマーに「エル・スティンガー」が出たことによって、ついにゲーム界に本格的なルチャ・リブレが登場したことは非常にうれしい。
だが…。
　なぜ弱ぁい！そりゃ格闘技という観点から見たら、飛んだり跳ねたりのルチャは邪道かもしれんが、極限までアクロバチックなアクションと小気味いいかけあいは絶品中の絶品！
　う〜ん、でもハガーが相手じゃかけあいもクソもなあ…。
　メーカー様、みちのくプロレスもできたことだし、もっとルチャに光を！
（岩手県　刷子筆男君）
★フフフ…そう、今ルチャが熱い！特にバーニングライバルに登場するサンタナ！今年のメスト大賞はコイツで決まりじゃ！皆もガンガンサンタナイラストを送ってくれい（半分マジ）。

　来月号ではいよいよカラーイラスト大発表！ホントに沢山のハガキありがとーありがとー（トラミチ）。よって12月号ではデカっ腹スペシャルカラーイラスト＋ワーヒー増刊復活大会！乞うご期待！
　それと、今テレカ当選者様へのテレカ発送が遅れております。Newテレカが完成し次第送らせていただきますのでもう少しお待ちください。





買います

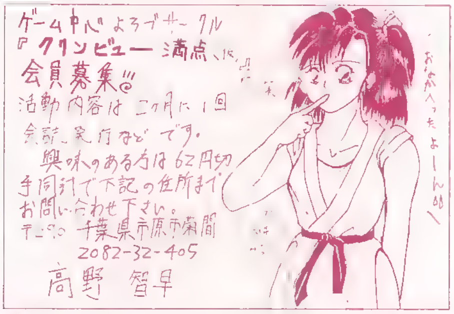
●MVS−1を適価で。もしくは、こちらのNEO・GEO本体+ソフト6本+適価との交換も可。W葉書で。②
(〒262千葉県千葉市花見川区花見川8−17−401 原田信広)
(同じくMVS−1買います)
(〒997山形県鶴岡市錦町5−30 吉村勲)
●サガットに関する物ならなんでも買います。売ってくれた人1名にシュール君をあげます、W葉書で。③
(〒012秋田県大曲市角間川町字元道巻7−5 佐々木智人)
●ギャルズアイランドとザ・ベストゲームを適価で。送料こちら、切り抜き不可、美品希望。保存状況と送料込みの希望価格明記でW葉書で。③
(〒254神奈川県平塚市徳延8−8 土田達広)
●ワーヒー関係の同人誌を買います。できればハンゾウ&フウマメインのを、まずはペーパーを送って下さい。③
(〒587大阪府南河内郡美原町さつき野東1−10−16小倉方「WH」係)

売ります

●餓狼2のシール(48枚ぐらいで、全キャラあります)をタダでゆずります。①
(〒677兵庫県西脇市和布町1 50−14 播田つかさ)
●グラII・IIIのビデオ及びCDを送料込みで適価で。まずはW葉書で。③
(〒755山口県宇部市笹山町1−6−8 藤本隆幸)
●ゲーメストNo.10〜No.66とギャルズアイランド1をできるだけ高価で。バラ不可、手渡し可能な人のみ。希望価格を書いてW葉書で。②
(〒276千葉県八千代市村上2757 飯沼豊)

交換・その他

●こちらのメガドラ+メガCD+ソフト11本+CD3枚をそちらのNEO・GEO本体またはMSXターボRと。W葉書で。②
(〒033青森県三沢市上屋敷1 63−62 吉田康貴)
●舞ちゃんオンリーのイラスト本を作るにあたって執筆者を募集します。10名以下の場合は企画倒れですので、たくさんの応募待ってます。62円切手と返信封筒同封で下記まで。②



(〒636−03奈良県磯城郡田原本町宮森100−151奥乃美)
●X68でゲームを作るにあたって絵を描いてくれる人を募集します。コンピュータの知識は問いません。やってみたいという人はイラスト同封でご連絡を、企画書を送ります。キャラクターでも背景でも可です。③
(〒312茨城県勝田市足崎1457−252 池内敦志)
●餓狼2、WH2、戦国エース、ぷよぷよのどれか1つでも「好き!!」な人、老若男女問いませんのでお手紙下さい。切手は不要です。③
(〒355−03埼玉県比企郡小川町飯田285−8 千野沙織)
●餓狼2や龍虎の拳が大好きという女の子、私と文通&イラ交して下さい。62円切手同封で左記まで。①
(〒343埼玉県越谷市弥十郎8317 佐藤千春)
●自分のまわりは有名格闘ゲーム好きしかいなくてつまらない!!というマイナー(?)ゲームファンの貴方、お手紙下さい!男女問わず、高1以上の方おねがいします。②
(〒989−61宮城県古川市塚目字屋敷26−7 大崎祥子)
●NEO・GEOのカセットで、ラストリゾートかゴーストパイロットをお持ちの方、私のWH2か龍虎の拳どちらかと交換して下さい。①
(〒738−02広島県佐伯郡佐伯町永原10−3 佐々木守)
●よろずサークル「ありあの里」では会員募集しています。ゲーム好きな方やイラストを描くのが好きな方は62円切手と宛名カードを同封で左記までで。③
(〒704岡山県岡山市益野町468−44 木南美絵)
●いまさらながら餓狼中心のサークルを作りました。会員及びライターになりたい方は62円切手同封で下記まで。③
(〒382長野県須坂市日滝2896−3 中村方餓狼係)

★最近、当コーナーは非常に葉書が多く競争率が高くなっています。特に人形関係や文通(格闘モノ)などは掲載率が異様に低くなっています。載せられなかった人たちへ、ゴメンナサイ。(DON)

ご商談の場

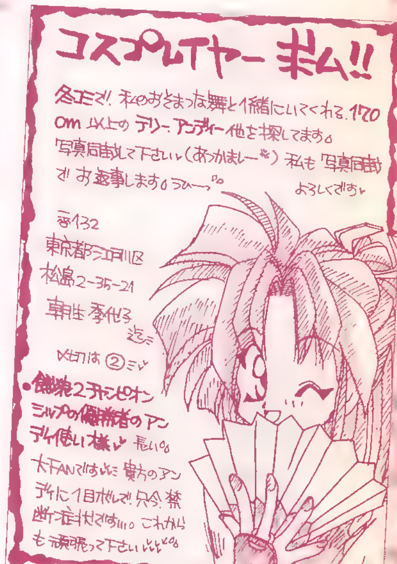
★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③



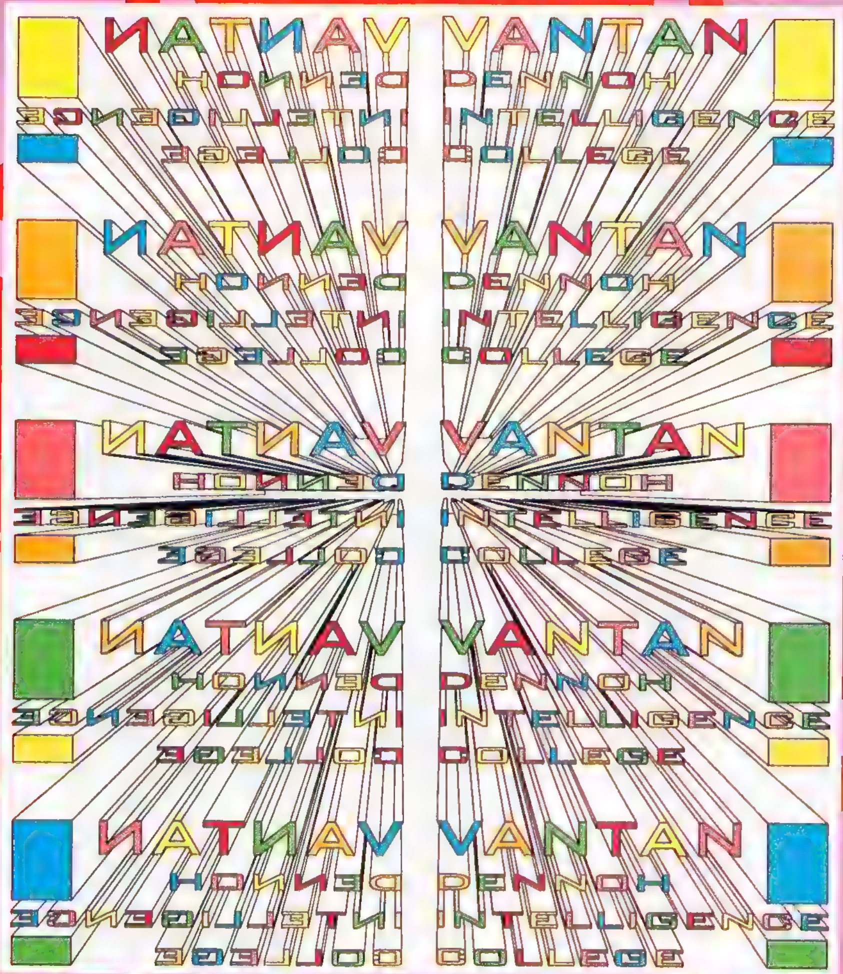




お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎月10日前後まででーす。イラストを封書で送るときには一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数をかいててもらえるとうれしかー。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント! さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねは一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社ゲーメストアイランド係

夢と希望とバンタンと



ゲームが楽しいのは、何と言っても夢と希望と冒険とロマンがあるからだよね。おもしろいゲームを創りたいんだったら、これ等のファクターは絶対に外せない。

それに加えて、君の情熱。そして、君をしっかりサポートするマシンと講師だ！
ゲーム業界を目指している君！
夢と希望を忘れちゃいけない!!

'94募集COURSE

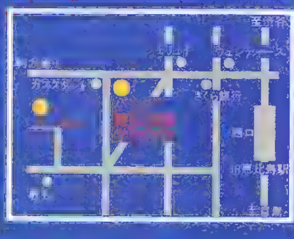
- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

INFORMATION

当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。
10/4(月)～10/9(土) 入学相談会(日・祝除く)
10/17(日) バンタン模試III







VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

バンタン電脳情報学院 0120-03-4775

★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで

〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-9GM

第1期募集願書受付中

今、すべての餓狼の頂点に立つ者が決定する!!

ゲーメスト杯 全日本餓狼伝説2 チャンピオンシップ大会

ビデオ化決定! 10月23日発売だ!!

8月22日、真夏の東京流通センターが燃えた! 高倍率の抽選をくぐり抜け、北は北海道から南は沖縄まで、全国から集結した512人の餓狼たちの熱き闘いの一日を、リポート風にお伝えしよう。

東京流通センターに列をなす餓狼たち!

ＪＲ浜松町駅からモノレールに乗り換えて、やってきました東京流通センター。

前日に搬入を終えた我々スタッフは、朝8時に現地へ集合。この時点では、会場外には人がまばらに待っている程度。まだ時間は早いものの、スタッフの胸中を不安がよぎる。「大勢の人に楽しんでもらえる大会になるかなぁ…」

なんて不安を抱いたまま、受付などのチェックを済ませていたら、すでに開場30分前。ついつい心配になって、会場の外をチラリと見てみると…なんと、選手や見学のギャラリーの方々が行列をつくって並んで待ってくれている!!

餓狼2ファンのパワー、ここに集結せり!って感じだ。



開場30分前の入り口風景。この行列からも、気合いのほどが伝わってくる。

10時の開場とともに、広い会場が徐々に人々で埋まっていく。会場は、トーナメント用とは別に3台の勝ち抜き専用台、また出張版㋘屋にたくさんの人だかりが見受けられ、我々スタッフも「これならいける!」と確信を持つにいたったのだ。

熱気と興奮に包まれて…開会式

10時50分いよいよ開会式だ。



まず、わが新声社社長のあいさつに始まり、その後SNKの方々(この大会のために大阪から来てくれたのだ!!)の選手への激励のことばへと続く。このとき、SNK広報の方の「餓狼伝説スペシャルをお見せします!」の発言に、会場は大声援に包まれた。このあとはAブロック代表選手で、あの餓狼アニメのキャラクターデザインおよび作画監督の大張正己先生の気合の入った選手宣誓で熱戦の火ぶたは切られた。



大張正己先生、選手宣誓の図。超気合が入ってますな。

研ぎあげてきた牙をいまこそ! ブロック予選

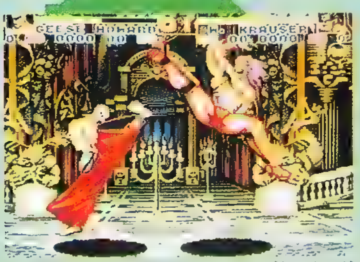
補欠選手の繰り上げエントリーなどで少々遅れたものの、11時をまわった時点でブロック予選スタート。64人×8ブロック、計512人が、午後の決勝トーナメント出場を目指すべく競い合うのだ!

予選の模様は見学している人も見やすいようにと、会場端および中央から四方に向けて吊り下げられた5枚の大型プロジェクターによって映し出す仕組みになっている。

特に滞りもなく予定時刻の12時15分にブロック予選第1回戦が終了。昼休みをはさんだのち、午後になってからは宣言したとおり餓狼スペシャルのエキシビションマッチが行われた。

大興奮の登場! 餓狼伝説スペシャル

会場に来ているほとんどの人が初めて見るだけあって、その盛り上がりは尋常ではなかった。デモ画面のキャラのアクションの一つ一つにわきあがる歓声は、スタッフの予



餓狼伝説スペシャルの登場。1シーンごとに声援が飛ぶ。



右側の選手、勝ったのか負けたのか…とにかく感極まった表情してるなぁ。



コスプレで出場する選手もいた。やはり使用キャラはアンディ…かな?





大型プロジェクターに映される餓狼スペシャルの画面を食い入るよう、に見つめる人々。

想を超えたものであった。

そこで、SNKの開発の方2人＋ゲーメスト編集部員3人と、見学者の中から抽選で選ばれたラッキーな5人との対戦だ。

勝ち抜き台に並ぶ人々。早くも戦意が高揚しているのか!?

ダックキングの華麗な動き、ギースの登場シーンなど、会場内は興奮のルツボ。

予定された5試合とも順調に進み、ギャラリーの反応も上々。これは発売されたときが非常に楽しみである。

ちなみに今回SNKさんの特別なはからいで、餓狼スペシャルの対戦台設置が実現！会場内の多くの方が実際にプレイできたのだ。

激戦！ベスト4による王座決定戦

では、ここから激戦を勝ち抜いてきた4人の試合を解説していこう。ブロック優勝のベスト8戦で勝ち残った猛者の、白熱した試合展開を再現していこう。

準決勝・第1試合

準決勝は3試合で行われ、2試合を先取したほうが決勝に進出となる。

Aブロック代表
大谷　巧（チン）
VS
Cブロック代表
大蔵　芳博（舞）

1本取った舞に対し、逆襲で2本取り返し1試合目を先取したチン。続く2試合目…

・第1ラウンド

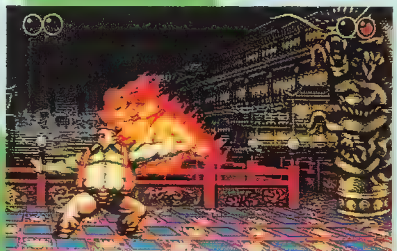
避け攻撃での撃墜を嫌ってか、消極的な攻めの舞に対して氣雷砲で攻めまくりチンの勝利。

・第2ラウンド

終盤、チンは氣雷砲を連発。跳びこんでも撃墜されてしまうため、舞は攻めあぐねてしまう。ライン移動で打開しようとしつつ超必殺忍蜂で攻撃するも、チンはあっさりと避けで撃墜。連続で出した忍蜂に氣雷砲が直撃した時点で、大谷君のチンの決勝進出が確定した。



ベスト4決戦その1。左が大蔵芳博君（舞）、右が大谷巧君（チン）。



形勢逆転を狙ってだした超必殺忍蜂も、避け攻撃であっさりと撃墜。

準決勝・第2試合

Fブロック代表
小里　浩一（アンディ）
VS
Gブロック代表
福田　靖（チン）

キャンセル技や、巧みな通常技を駆使するアンディに対し、押さえ込まれた状況を打破できないチン。1試合目はアンディが2本連勝。続く2試合目…

・第1ラウンド

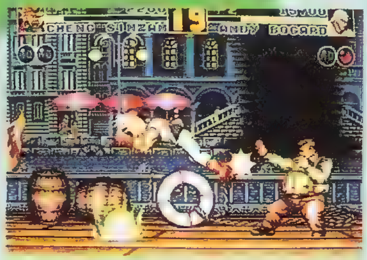
チンのリードで迎えた中盤、アンディは大足払いを当てたのを境に一気にラッシュをかける。チンの勝利と思われたタイムアップ10秒前、アンディは猛然と斬影ラッシュによる削りをかけて逆転勝利を得る。

・第2ラウンド

中盤までは両者一進一退の攻防。転機は終盤。斬影拳をバックジャンプでかわしたチンにアンディは立ち小キック→キャンセル斬影拳すかし投げでいっきに勝負をつけ、小里君が決勝戦進出を果たした。



ベスト4決戦その2。左が小里浩一君（アンディ）、右が福田靖君（チン）。



チンの氣雷砲を読んでいたかのように空破弾がヒット。

日本一の餓狼はどちらだ!? 決勝戦開始!!

決勝戦は準決勝と同じく、2試合先取制となっている。

泣いても笑っても、これで餓狼伝説2の頂点が決まる！

Aブロック代表
大谷　巧（チン）
VS
Fブロック代表
小里　浩一（アンディ）

●決勝戦第1試合

激戦の末、ワンチャンスをものにしたアンディが2-1で先取。

●決勝戦第2試合

キャンセル残影拳の使い方など、攻撃が冴えるアンディ。しかし、ライン攻撃の返しなど手堅い攻撃のチンに押さえ込まれ、2-1でチンの勝利。

続く決勝戦第3試合…



当日コスプレをしていた方々の集合写真。テリーのコスプレをしている人が多いねぇ。



ついに決勝戦！お互いの健闘を祈って、まずは堅い握手！



これがベスト8へと進出した面々。超気合の入った表情をみよ！

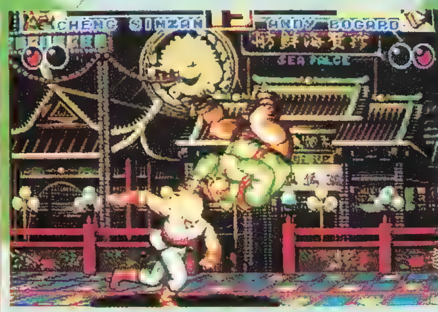
・第1ラウンド
中盤までは完全にアンディペース。しかし終盤、遠い間合いでの攻防になってからはチンに主導権が移り、僅差でチンが勝利した。

・第2ラウンド
アンディが常に試合のペースを維持。キャンセル挑発を連発する余裕すらみせる。
チンは逆に押されっぱなしで、タイムアップ寸前に強引に逆転しようとするが、昇龍弾を2連発くらってアンディの勝利に終わる。

・第3ラウンド
前のラウンドの勢い以上の動きを見せるアンディの猛攻を、抑えきれないかのようなチン。とにかくアンディの手数の多さが目につく。最後はチンの太鼓腹打ちの落ち際に、斬影拳すかし投げでフィニッシュ…この時点で、餓狼2チャンピオンシップの優勝者は、小里君に決定したのである。
…まさに決勝戦の名にふさわしい、実力の伯仲した高度な試合が眼前で繰り広げられた。スタッフもギャラリーも、参加選手の操るキャラの一挙手一投足を見逃すまいと目をこらしつつ、熱い視線と声援を送っていた。


ライン移動を追ってきたチンに、素速くしゃがみ小パンチで対応するアンディ。


全神経をコンパネに集中して闘う２人の勇姿を見よ！


小里アンディのすかし投げが決まる…今、すべての餓狼の頂点に立つ者が決定したのだ！

大会実行委員から

参加者数が千人以上の大規模なゲーム大会を開催できたことは、なによりもゲーメスト読者の熱い思いにより現実したものと感じています。
この場を借りて、大会を大いに盛り上げてくれた全参加者、ならびに協賛として運営に協力してくれた㈱SNKさんにお礼を申し上げます。
選手だけではなく、見学者としての参加も含め、千人以上の募集定員でスタートした全国餓狼伝説2大会。
ダンボール箱5箱分以上にもおよぶ応募の中から、千人以上が選ばれました。非常に高い競争率で、惜しくも抽選にはずれてしまった人も数多くいます。今後も、より多くの人が楽しめるようなイベントを考えていくので、落ちた人は次回に期待してください。
そうしたなか、希望の叶った千人以上が大会に参加できたのですが、ある程度不戦勝者が出たことも事実です。
大会の1カ月半前に参加証を送って、当日参加できない人からの連絡待ちの時間もありました。当然その間、電話で欠席を連絡してきた選手もいました。前もって連絡がつけば、落選した中からより多くの補充がきいたはずです。
出欠の確認と兼ねて、大会当日の昼食の注文も数多くきました。しかし、当日欠席すれば、注文した分はそのまま残ってしまいますし、それよりも不戦勝が多くあることに不満が沸いてきてしまいます。
当日、急遽補充できたブロックもあります。しかし、2回戦も不戦勝で勝ち上がった選手が出てくると、1回戦から闘っている選手との不公平感も増してきます。
選手を希望してきても、抽選で見学者扱いになった人も多くいます。「出場したくてもできない人がいるのに、なんの連絡もなく休むなんて勝手すぎる！」こうした意見が聞こえてくるのも無理もありません。
確かに、不慮の事故での欠席はしかたないでしょう。しかし、他の選手が納得できるような補充は短時間ではしきれません。
実行委員会はできるかぎり、全参加者が納得でき、楽しめる大会運営を心掛けています。しかし、それには参加者の協力があってこそ成功するものと思います。
今後も、第4回、第5回とゲーム大会を続けていくでしょう。だからといって、このようなことにより参加費をつり上げたり、応募手続きを複雑にしたりすることも避けたいと思っています。
ゲームセンターという公的な場所での遊びとして、問われる社会性は少なくありません。常識やモラルをはじめとして、大会などに参加していく心構えも含まれるはずです。
業務用ビデオゲームファンであるゲーメスト読者には、率先して培っていってほしいことと感じつつ、次回はよりすばらしい大会にしたいと思っています。


SNKの方と見学者代表による、餓狼伝説スペシャルでの対戦風景。



みごと優勝した小里君。

大谷君、小里君、どちらが優勝してもおかしくはなかった。それは、その場にいた衆目の一致するところだろう。
　このように、底力パワーのチン対テクニカルなアンディの白熱した試合で、盛り上がりも頂点に達し、激戦の余韻を残しつつ各賞の授賞式へ…。

数々の豪華賞品と栄冠を手に入れたぞ

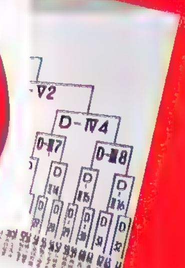
餓狼伝説2トーナメント
優勝　小里　浩一君
準優勝　大谷　巧君
3位　福田　靖君

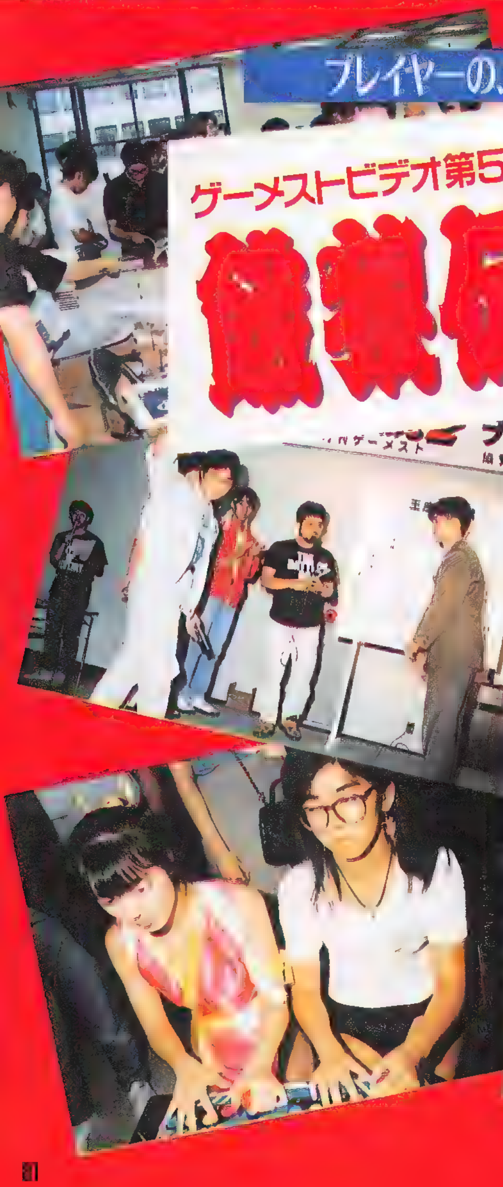
勝ち抜き戦・最多勝ち抜き賞
餓狼伝説2部門
岩崎　隆君（10人抜き）
ワールドヒーローズ2部門
田代　修君（8人抜き）
サムライスピリッツ部門
酒井真佐美さん（10人抜き）

　優勝者には大型テレビ、ゲーム筐体など豪華な商品が盛り沢山。準優勝者はマウンテンバイク、ネオジオゲーム機、ほかソフトが多数贈られた。
　そのほか、ベスト8まで勝ち残ったブロック優勝者、ならびにブロック決勝まで勝ち残った16人に、オペレーター賞が贈られた。
　授賞式から閉会式へと滞りなく進行し、参加者全員に記念品が手渡され、無事幕を閉じた。
　ゲーム大会恒例の締めの言葉、「来年もやるぞ-!」の掛け声を胸に、千人以上の参加者が帰路についたのだった。

プレイヤーの、プレイヤーによる、プレイヤーのためのビデオが登場！

ゲーメストビデオ第5弾
餓狼伝説2最強バトル





最高のプレイヤー同志の闘いが君の手に!!

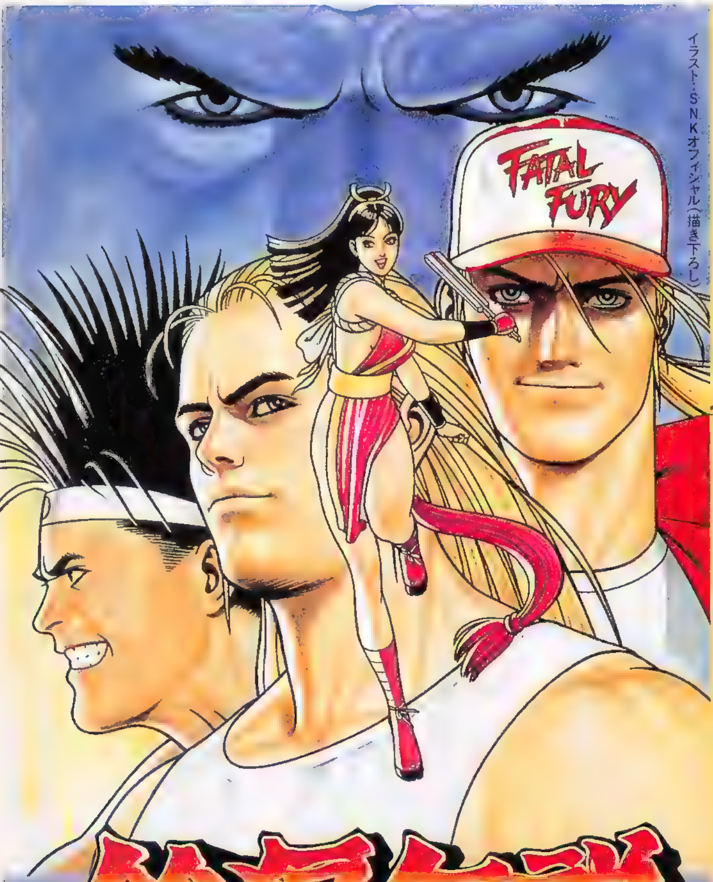
餓狼伝説2大会のリポートはどうだったかな？
　なになに？もっと写真を多く載せてくれだって？試合も準決勝からさらっとやるんじゃなく、もっとくわしく実況してくれだって？
　よ-し分かった！いいことを教えてあげよう。なんと、今回の餓狼伝説2大会がビデオになって登場するのだ。
　予選からベスト8、準決勝や決勝までを網羅。大会の生の雰囲気をそのまま実録。
　余裕の完璧プレイや、上位入賞者のスーパープレイも余すところなく収録。
　大規模なゲーム大会をこの目で見たい！という君、大会に参加した記念に、と思っている君、ゲーメストが送るこのビデオを見よ！
　10月下旬発売予定！（予価6000円）






野球格闘
リーグマン
TM
とびきりPOPな、二人同時、野球型ナグリモノ！
俺のバットが火を吹くぜ!!
おもわず目を引く、カラフルキャラ！見かけは軽いが、味は超濃厚。
格闘ゲームの掟破り！画面を揺るがす超必殺技も炸裂！
近日登場
©1993 IREM CORP.
ぐっすんおよよ
TM
ほのぼのダンジョン脱出ゲーム
明るくて、いろんなバリエーションが
盛り沢山のダンジョンステージ!!
1コインで2人楽しめる、結構ハマル
おいしいゲーム！
好評発売中
©1993 IREM CORP.
Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
本 社 (〒550)大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル ☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所 (〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

絶好調!「電撃CD文庫」第2弾!



イラスト・SNKオフィシャル(描き下ろし)

餓狼伝説®

No.2　孤高の狼

■「餓狼伝説」完結編!
ファン待望のシリーズ完結編！　ギースVSテリーの究極最終決戦の火蓋は切って落とされた!

■大張正己描き下ろし!
アニメ版「餓狼伝説」で大人気のアニメーター大張正己氏が描き下ろす迫力イラストが満載だ!

■BGMも超豪華!
ゲームの興奮がよみがえるオリジナルBGMのアレンジヴァージョン。迫力のサウンドが熱い!



イラスト…大張正己

キャスト▶テリー・ボガード:草尾 毅／アンディ・ボガード:堀川 亮／ジョー・ヒガシ:矢尾一樹／不知火舞:林原めぐみ／ビリー・カーン:難波圭一／ギース・ハワード:森 功至



イラスト・竹井正樹(描き下ろし)

卒業 Graduation

第2学期　学園祭は大騒ぎ!

■「卒業」第2弾!
さらに過激にエスカレートする「卒業」第2弾「清華祭」で繰り広げられる5人組の大騒動!

■竹井正樹描き下ろし!
ますます人気沸騰!　竹井正樹氏描き下ろしのイラストが表紙はもちろんブックレットにも満載!

■5人組がうたう!
この電撃CD文庫のために作られたオリジナルオープニング、エンディングテーマ曲を収録!

特報!
な、なんと5人組が歌う!叫ぶ!笑かす!
電撃CD文庫増刊
「卒業ソングコレクション」
堂々完成!
11月25日
緊急発売決定!

キャスト▶新井聖美:鶴 ひろみ／中本 静:久川 綾／高城麗子:冬馬由美／志村まみ:金丸日向子／加藤美夏:嶋方淳子／武蔵三十郎:古谷徹

DENGEKI CD BUNKO

サウンド(CD)とビジュアル(BOOK)の究極合体!

電撃CD文庫

ベストゲームセレクション　第2弾!

10.25 ON SALE

定価3,800円(税込)
初回出荷分は封入特典付。品切れが予想されますので、書店で予約して確実に手に入れよう!
サウンドドラマアルバム(約60分、豪華上製本仕様ケース入り)+ブックレット(64ページ)A5版、外箱入り

発行:メディアワークス　内容についてのご質問は…〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル TEL03(5276)3107(事業開発部)
発売:主婦の友社　ご注文は…〒101 東京都神田駿河台2-9 TEL03(3294)1137(主婦の友社営業部)



ゴジラ

COMING SOON!

発売元 株式会社 バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5165

Illustrated by Yuji Kaida

ついに出現！ゴジラ旋風吹き荒れる!!







ゴジラ、メカゴジラ、キングギドラ、メカキングギドラ、メガロ、ガイガン、モスラ、ビオランテ、バトラ…。好きな怪獣を選んで戦う「VSモード」とゴジラ映画の歴史を忠実に再現した「ストーリーモード」で迫真の戦いが繰り広げられる!!

ゲッターチーム復活希望のページ

コロスペ



©BIG WEST ©ZAMUSE1993

文：にた²とユカイな仲間たち！
イラスト：古葉美一

マクロス放送当時…今から10年も前ですか。このアニメ、恐ろしいコトに日曜昼2時半にやってたんですよね。おかげでデートはすっぽかしまくり、さすがに捨てられました。君のまわりにもいる?オレみたいなヤツ!!

超時空要塞マクロス（スクランブルバルキリー）

SFC　ザムス10月下旬発売予定予価8800円

西暦2009年、ミンメイの歌により、地球はボドルザーの脅威からかろうじてまぬかれた。

だが翌年、ゼントラーディ軍はより強大な艦隊を送り出してきた。圧倒的な敵戦力を前に、人類は「ミンメイキャノン」を開発、それを一機のバルキリーに装備した。

人類の運命を背負い、起死回生の作戦に一条、ミリア、そしてマクシミリアンの3人の天才パイロットが志願した—



どのパイロットを選ぶ?ちなみに、ミリアとマックスは夫婦なのだ。

このゲームに登場する機体は3種類。そしてそれぞれが、3タイプの異なった攻撃方法をもっている(ファイター、ガウォーク、バトロイド形態)。

・一条機　上級者向けの機体。どの形態も使い易いが、特にファイター形態が強力。

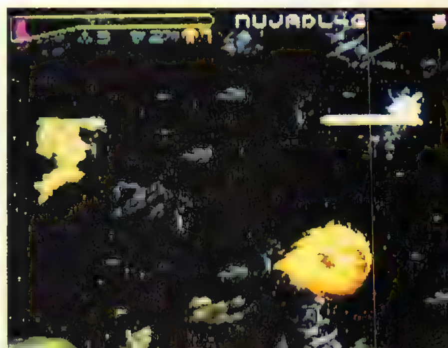
・ミリア機　中級者向けの機体。最高の連射スピードを誇る。

・マクシミリアン機　ビギナー向けの機体。ガウォーク形態時のエネルギーシールドを使いこなすには熟練を要する。

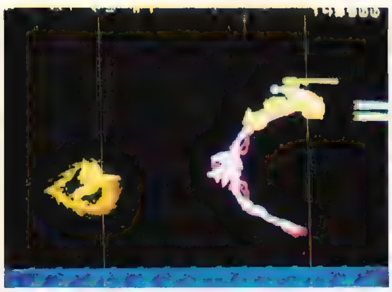
超時空要塞マクロス（スクランブルバルキリ）は、スタンダードな横シューだ。ダメージ制で、自機は一機のみ。使用するボタンは二つで、ショットボタンと3タイプに変形するチェンジボタン。そう、いわゆる緊急回避用のボンバーというのは、このゲームには存在しないのだ。そのかわりといっちゃなんだが、『ミンメイキャノン』というものがある。

アニメを観ていた人なら知ってると思うけど、ヒロイン、ミンメイの歌声は、敵、ゼントラーディ軍に対して心理的攻撃?として有効だったのだ。ミンメイキャノンはそれを応用したもので、自機を覆っているフィールドに敵が触れると、その敵をオノレのオプションにすることができるという超すぐれものだ。一部の敵にしか効かないが、味方となった彼らは色々な攻撃で援護してくれるぞ。かわいい奴らよのう。





ミンメイキャノンの威力、わかってもらえるかな?



2面以降は激ムズ！ミンメイキャノンとチェンジを使いこなそう。パワーアップは形態ごと。考えて強くしよう。



気のせいか、服のめくれが浅いような（?）アーク・セイバー。

アンダーカバーコップス

SFC アイレム3月発売予定価9800円

強烈な世界観と、魅力ある3人のキャラクター。これがまた、実に絶妙なゲームバランスの上に生きている!昨年アイレムが放った快作が、キミの家のスーファミにもやって来たぞー

この『アンダーカバーコップス』、知らない奴ァモグリだよん、と言いたいところだけど、モグリにも親切なのがコンスボといえましょー。じゃ、概略をざっと説明するねん。

基本的に、きわめてスタンダードな横スクロール格闘アクション。悪者をガスガスぶちのめしつつ進んでいくわけだけど、ユニークなのが芸術ポイントってやつ。やっつけ方によってポイントが多かったり少なかったりするのだ。

あと、攻撃ボタンを連打しているだけで連続攻撃になるのも、やってて気持ちいい。

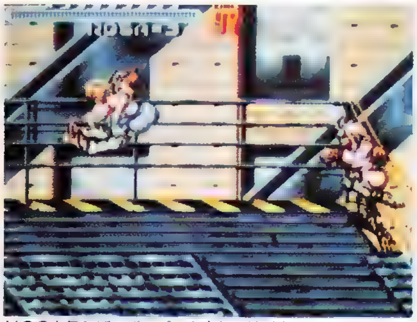
連打のスピードや、レバー入力とかで技が変化するのも芸が細かいね。すごくていねいに作ってあって好感がもてる。

レバーを横にコンコンと素早く入力するとダッシュになる。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、それだけでも強力な攻撃になるけど、ダッシュ中にジャンプし、そこで攻撃すると多くの敵をまきこみつつ、敵の攻撃を受けにくいという、ありがたーい攻撃ができるのだ。難点としては、点数が低いところ。



アーケード同様、ザン、マット、ローザの3人から選択できるのだ。

このゲームの一番の特徴といえるのが、必殺技の存在。ボタンで出る、通常必殺技に加え、ジャンプ中にコマンド入力して出す超必殺技!というのがあるのだ。こいつは、まさに超強力で、見た目もすごくハデでカッコよく気持ちいいーだけど、減る自分の体力ゲージの量もハンパじゃない。ボクはマットの使うマットボンバーをすすめるね。これは、「んマットぉぉ…ボンバぁぁ〜」とおたけびつつ、画面中を飛び回るもの。2往復するので、ボス戦で超使えるのだ。トドメに使ってやろう。



UCCと言えば…バンプーを忘れてはイカン。ファンは感涙にむせび泣け!

で、遅れたけどキャラ紹介。主人公ってのが誰かよくわかんないので、女性キャラからいこう。読者ちゃんも望んでいるはず。まずローザ。彼女は何といってもバンプーだ。それだけは知っておこう。次、マット。アメフト野郎だ。個人的には一番使えると思う。で、トリはザン。ヒゲ面だ。ちょっとジジくさいけど、けっこう使いやすいぞ。以上、3人の個性は、やってみればハッキリ違いがわかる。多彩なアクションに、必ずやみつきになるだろう。やって楽しいってのは、ゲームで何よりも大切なことだもんね。

肝心の移植度について、心配している読者もいるかもしれないので、私から一言。

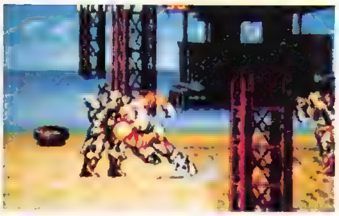
心配ナシ!!

以上だ!!お世辞抜きで、もの凄く良くできてると思うぞ。ゲーセンで使ってたパターンも、ちゃんと使えたりするし、グラフィックも見おとりしない。開発者の、オレは『アンダーカバーコップス』もスーファミで出すんだー!ウォーってなイキゴミが、ロムごしに伝わってきたよ。正直行って、ここまで忠実だとは思わなかった。アイレムの皆様、おそれいりました!

p.s.一度でいいから、ローザにプラズマブレードをくらわしてほしい…。



1面ボスをプレス機でツブす、あの戦法も再現!ハラショー。



ダッシュ攻撃も完全移植。ガンガン的を蹴散らせ!

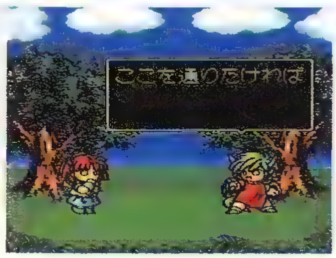
す〜ぱ〜ぷよぷよ

SFC バンプレスト12月発売予定価8200円

私とぷよぷよが出会ったのは、枯葉舞い散る秋の終わりであった。

当時、私は浪人フルスロットリャーな男で、一応予備校の寮に入って学生のマネゴトなんぞやっていたワケだ。

私が入っていたのは代〇木ゼミナール福岡寮で、なんともよりの駅に行くまで5軒のゲーセンの前を通らねばならなかった。(ほとんどALL50円という)ついフラフラと店に足をふみ入れる私を、誰が罰することができようか。



命を賭した一大血戦が幕を開ける!!ーことはないと思う。

そして、その日も危機感を抱きながらも例のごとくゲーセンに寄ってしまったのだが、店内に大量に設置されたストII対戦台の片スミに、そのゲーム、ぷよぷよはあった。

ロリプリな主人公と落ち物パズル、別にめずらしい組み合わせではないのだが、謎の生命体カーバンクルの存在が他のゲームのアクの強さに大きく水をあけている。か?

そして問題はそのゲーム性。激ドハマリ麻薬的要素を多分に含んでおり、浪人の私は

「こいつはヤベえ」

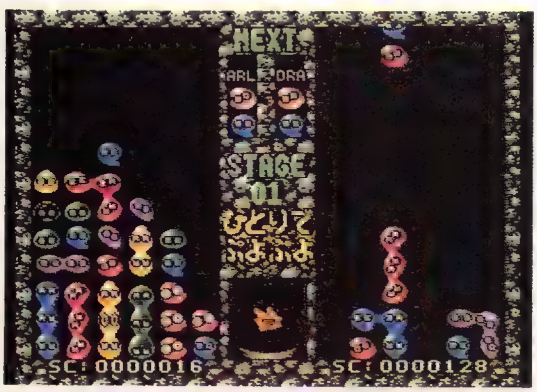
と、強く直感したのである。

まさに浪人の敵、鬼門であった。

私はすぐさま寮に帰ると、私と同じ大学を受験するライバルにこのゲームの存在を教えたのは言うまでもない。許せ桂木君。

結局、私の直感は見事に的中し、ぽややかに大ヒットゲームとなったワケだが、コンパイルがもっと本格的にアーケードに参入してくれればうれしーのですがー、と思うのは私だけじゃないハズだ。うん。

実に奥が深くて味があるぷよぷよだが、家庭用なら白黒画面でやることをおススメする。秘かに燃ゆるぞ。(イ〇ベーダ大学田渕健康)



対戦で燃えるものもぷよのダイゴ味じゃ。友達を無くさん程度に黒い炎と燃え上がれ。

コンスポ

スーパーロボット大戦
SFC バンプレスト発売中9800円

ウス!!年中熱いようで実は冷めてる男、田渕健康だ。

今回紹介するブツは、はっきり言って本年度最大のダークホース名作ソフト、その名も第3次スーパーロボット大戦だ。

まず初めに言っておくが、このゲームはモロに人を選ぶ。「ムサシとゲッター炉」と聞いて、胸に熱いモノがこみ上げてくる御仁には、このゲームを120%楽しむことができるぞ。

ゲームはキャンペーンタイプのSLGなのだが、出演するキャラクターたちはすべて往年のヒーローロボットなのだっ。もちろんパイロットたちもまたしかりである。

そして凝りに凝ったシナリオと、ムダなまでに膨大なデータ量が、皆様のマニアックな欲求を200%満たしてくれることうけあいだ。

忘れちゃならんのが、各ヒーロー達の主題歌テーマソングも見事に再現されているってえ事だ。特にゲッターロボのテーマは激熱!!もう歌いながらプレイするしかねぇって感じだ。

その上、マルチストーリーでかなり変化に富んだシナリオが楽しめる上、どのユニット、パイロットを育てるかによって、十人十色のゲーム展開が可能なのだー。

全員女性パイロットのみで軍団を編成するもよし。ザクに金をかけてチューンして、後で泣くのもまたよし、だ。

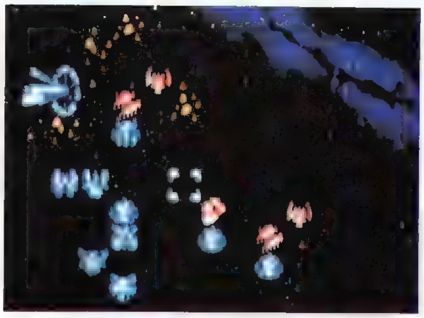
とにかく、味のある演出や、各キャラクターのセリフが超グレイトなこの作品。何ぶん、思い入れのみで楽しめるゲームゆえ、世のすべての人に

人として買え!!

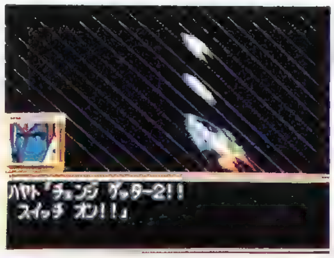
と、オススメできんのがツライ所だが、20歳以上のスーパーファミユーザーには一度はプレイしてほしいっスね。

シミュレーションゲームとしても、仲々良く出来ているので、買って損ナシでございますよ皆様方。

(ギャリソン田渕)



見た目は普通のSLGなのだが…



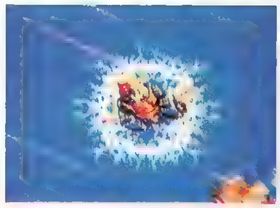
♪若い命が真っ赤に燃えーてー・唄え!!唄うしかねえ!!



あの叫びも完全再現じゃ。



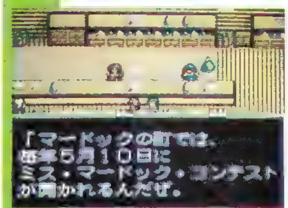
編集部内にも一部に熱烈な支持者を持つぞ（一部ね）。



レエエッッツ、コンバイン!!泣けるぅーっ!!

おわびと訂正

10月号のコンスポで、「SOUL&SWORD」の、メーカー名がパンドラボックスとなっていましたが、これは、ザムス／バンプレストの誤りでした。関係各社の皆様に深く陳謝すると共に、このような事がないよう、細心の注意を払っていく所存であります。



個性豊かなシナリオ群が自慢のSOUL&SWORD!ハマれ!

ご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に

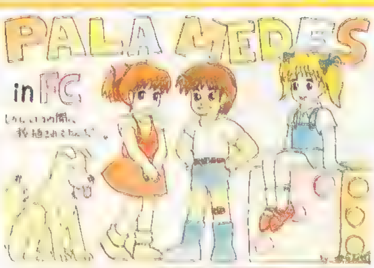
右のイラストは、何のゲームが題材になっているでしょう?正しいと思われるゲーム名を書いてハガキで応募してね。クイズの正解者の中から抽選で5名の方にコンスポテレカをプレゼントします。ふるって応募してくださいね。





(愛知県　相田つう君)

…我が道を歩んでますねえ。



(和歌山県　からんせ君)

知る人ぞ知る!あたしは知らない!あ



(大分県　満漢全席さん)

このプリムには、グローブオンリーでクリアしてほしい。



(北海道　雷門ほっぷさん)

10人10色の世界が楽しめるのは、ウイズならでは!あ

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします!

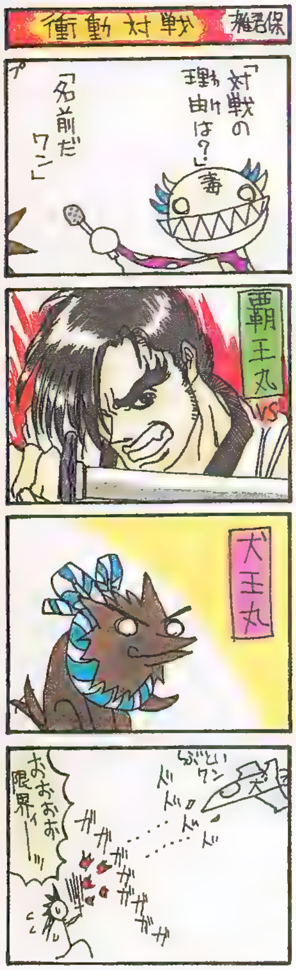


GAMEST 読者サービス部



P.N「バルログ小公子」復活求ム!!君

最近、読サビ利用人口が激烈に増えてきており、サービス部の戦闘員は寝る間も惜しんで商品発送中である。だがしかし、入金してからひと月以上経っても商品が届かない場合には、読サビに連絡を入れどうなっているのか確認してみるのが吉。



大好評につき、第2回限定再販300個決定!!



餓狼伝説2オリジナルキャップ
[送料込み3800円(本体3000円) SS-22]
注:この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



ワールドヒーローズ2テレカセット
テレカ14枚(画面合成)+特製ケース
[1万8000円 A-4] 送料360円





期待の新作ビデオ第4弾 ビデオサムライスピリッツ
付録・侍小冊子
[7000円 GV-4]



ゲ屋ロゴキーホルダー
[350円 G-12]
送料サービス

大人気!等身大ポスター第2弾 あの織倉先生描き下ろしジャンヌが登場

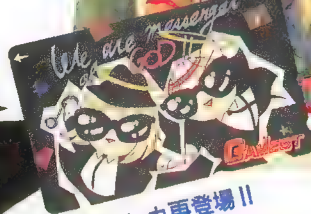
この号が出るころには完成しているので、ガシガシ注文してくれい。

織倉ジャンヌ等身大ポスター
[2500円 GA-13] 送料650円



織倉先生の新作テレカ登場!こっちの商品も今月号が出るころには出来ているので、注文OKだ!!

織倉マッドマン
[1300円 GA-11]



雑君テレカ再登場!!
[1000円 ZT-1]



期待の新作コミック 雑君のこのノリに乗りおくれるな!! ワールドヒーローズ2
[980円 GM-3]
送料310円



餓狼伝説2
ステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
［1250円　SS-7］
送料１セット360円
２セット以上500円



ダッシュカンペンセット
下敷き＋レポートパッド
＋カンペン＋おまけノート
［1250円　SC-3］
送料１セット360円
２セット以上500円



ストⅡステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き
＋カンペン＋おまけノート
［1100円　SC-1］
送料１セット360円
２セット以上500円



ストⅡニューアイテムセット
下敷き＋テレカ２点
＋おまけノート
［2200円　SN-1］
送料１セット250円
２セット以上500円



ツインビーセット
下敷き＋テレカ２点
＋おまけノート
［2200円　K-5］
送料１セット250円
２セット以上500円

雑君ワーヒー2マグカップ

［各1600円（本体800円）送料込み］
注:この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



パイレーツ [GA-5]
世界英雄A [GA-6]
世界英雄B [GA-7]
とんちゃえ [GA-8]
忍² [GA-9]
輝いてジャンヌ [GA-10]

大張先生渾身の描き下ろしだ!!

不知火舞等身大ポスター
［2500円 GS-2］送料650円





餓狼伝説2テレカセットB
テレカ12枚（イラスト）＋特製ケース
［１万5000円　SS-20］送料360円

Tシャツ・送料360円

サイズはフリーサイズ



マッドマン
[2500円GA-4]

WH2歌舞伎者
[2500円GA-3]

餓狼伝説2ロゴ
[2500円W-11]



ビデオワールドヒーローズ2
付録:雑君キャラポップ
[6000円 GV-3]



餓狼伝説2テレカセットA
テレカ12枚（画面合成）＋特製ケース
［１万5000円　SS-15］送料360円



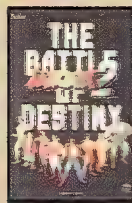
ダッシュ最強テレカセット
テレカ12枚（イラスト）
＋特製ケース
［１万5000円　C-15］
送料360円



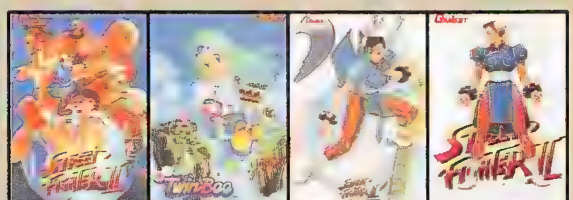
ストⅡ最強下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
［3800円　C-12］
送料600円

下敷き

送料１枚１７５円
２枚以上２５０円



餓狼伝説2下敷き
［280円　SS-5］



ストⅡ
［250円　C-6］

出たな！ツインビー
［280円　K-2］

ファイティング春麗
［280円　C-18］

オリジナル春麗
［280円　C-11］



オリジナルキャップ
［送料込み3800円（本体3000円）W-8］
＊色は黒と白があるので欲しい色を書いてください。
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



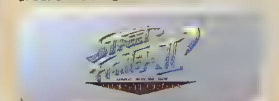
オリジナルマグカップ
［送料込み1600円（本体800円）G-7］
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

カンペン

送料１個250円
２個以上360円



餓狼伝説2カンペン
［700円　SS-4］



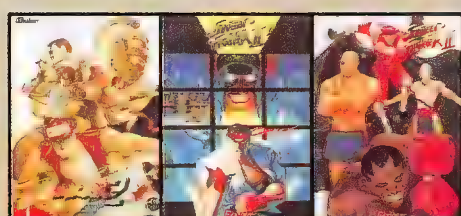
ダッシュカンペン
［700円　C-21］



ストⅡカンペン
［600円　C-7］

レポートパッド

送料１冊２５０円
２冊以上３６０円



餓狼伝説2
［350円　SS-6］

ストⅡダッシュ
［350円　C-20］

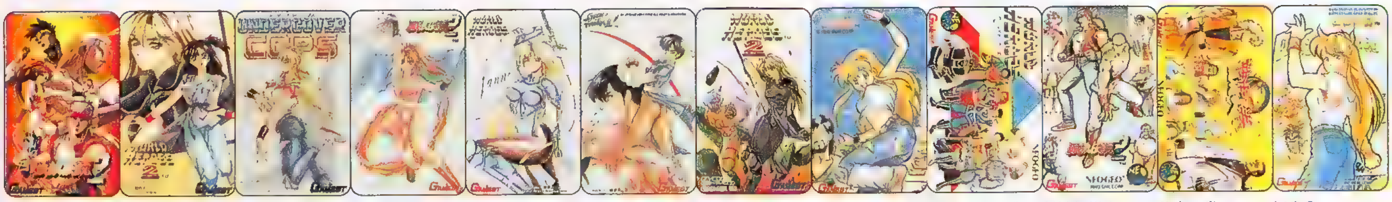
ストⅡ
［300円　C-5］

テレカ
送料サービス

★いやー、むーちゃんハガキが鬼のように届いてきてるんで、どびっくりって感じ。あと10年は大丈夫なぐらいはあるので(いやマジで)どんだけ紹介できるか分からないんだけど、まだまだ募集してるんでヨロシクです。



ダッシュ大会記念 [1200円 G-5]
見つめて春麗 [1200円 C-19]
餓狼伝説 [1000円 SS-1]
コットン [1000円 S-1]
ツインビー・B [1000円 K-4]
ツインビー・A [1000円 K-1]
キャプコマ [1000円 C-14]
春麗ダッシュ [1000円 C-16]
オリジナルストII [1000円 C-10]
オリジナル春麗 [1000円 C-9]
春麗 [1000円 C-8]



大張餓狼伝説2 [1300円 GS-3]
織倉WH娘 [1300円 GA-2]
織倉・ローザ [1300円 GI-2]
織倉・舞 [1300円 GS-1]
織倉・ジャンヌ [1300円 GA-1]
織倉・春麗 [1300円 GC-1]
織倉マッドマン [1300円 GA-11]
古葉・ローザ [1300円 GI-1]
Wヒーローズ [1200円 A-1]
餓狼伝説2 [1200円 SS-3]
龍虎の拳 [1200円 SS-2]
UCC [1200円 I-1]



原口清志 [1300円 CG-4]
山口譲司 [1300円 CG-3]
真鍋譲治 [1300円 CG-2]
克 亜樹 [1300円 CG-1]
バトルファイターズ [1300円 SS-19]
バトル東 [1300円 SS-18]
バトルアンディ [1300円 SS-17]
バトルテリー [1300円 SS-16]
MONDO舞 [1300円 SS-14]
MONDO東 [1300円 SS-13]
MONDOアンディ [1300円 SS-12]
MONDOテリー [1300円 SS-11]



ジャンヌ [1200円 G2-5]
メローラ [1200円 G2-4]
ウィンビー [1200円 G2-3]
ローザ [1200円 G2-2]
真尾まお [1200円 G2-1]
天獅子悦也 [1300円 CG-11]
皆川亮二 [1300円 CG-10]
大張正己 [1300円 CG-9]
池上遼一 [1300円 CG-8]
織倉まこと [1300円 CG-7]
中垣 慶 [1300円 CG-6]
柴田昌弘 [1300円 CG-5]

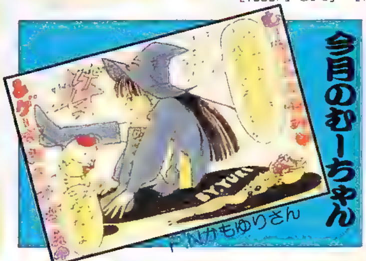




むーちゃんテレカがついに完売!!ありがとう。



UCCコミック [1300円 GI-3]
餓狼コミック [1300円 GS-4]
ワンダーモモ [1200円 G2-10]
ワルキューレ [1200円 G2-9]
アテナ [1200円 G2-8]
キング [1200円 G2-7]
イレーネ [1200円 G2-6]



今月のむーちゃん



ビデオ餓狼伝説2
付録：舞さま扇子
[6000円 GV-2]



NEWバインダー
[1200円 B-2]
送料何冊でも600円



ゲーメストバインダー
[800円 B-1]
送料何冊でも600円



紗子さんテレカケースが完売です。ただ今NEWデザインのテレカケースを制作中ですので、期待していてくださいネ。



大人気！餓狼2下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
[3800円 SS-21]送料600円

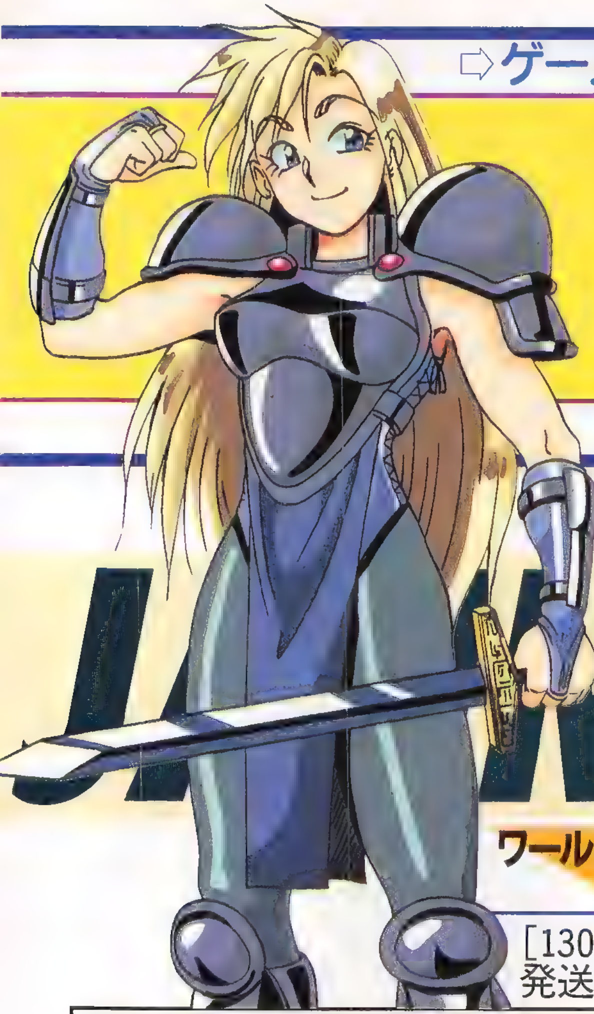


⇨ゲーメストから、粋なグッズが２種類登場だ!!

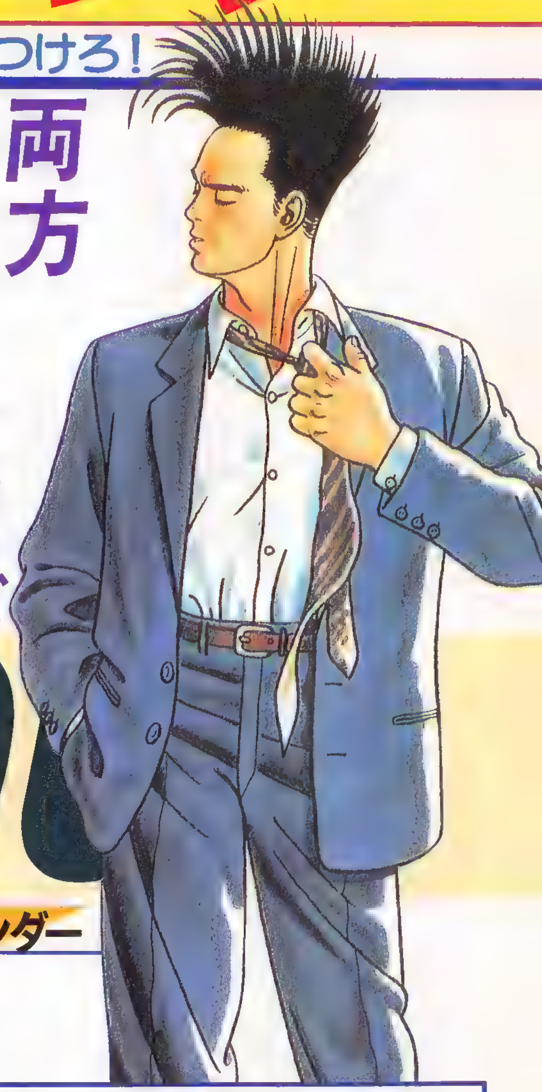
ゲーメスト初の試み！

カレンダー

これで友達に差をつけろ！



両方手にした奴が勝利する!!



ワールドヒーローズ2カレンダー

［1300円Ａ－８］
発送手数料400円

餓狼伝説2カレンダー

［1300円SS－23］
発送手数料400円

■1994年（平成６年）版カレンダー
■10月25日発売　■各1300円
■Ａ２判・13枚　■オールカラー
■ゲーメストカレンダーは、㋘屋東京店＆大阪店、読者サービス部の通信販売、そして、全国各地の本屋さんでお買い求めになれます。
■カレンダーについてのお問い合わせは、下記の読者サービス部へ。

読者サービス部通販お申し込み方法

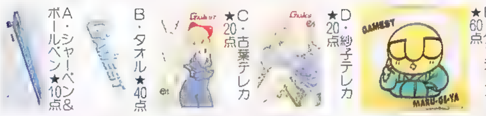
○ゲーメスト読者サービス部の通信販売は、本誌のP92～93の間に付いている、別紙の郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日ほどかかりますが、地域によっては１カ月ほどお待ちになっていただく場合があります。
また、CD・ビデオ・LDの新譜以外の商品はすべてを取り寄せになり、お時間がかかりますので、注文なさるまえに読者サービス部までお問い合わせください。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外は、交換・返品を受け付けておりません。
○価格はすべて税込みです。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
○CD：１枚 ……………250円
　２枚（２枚組）・３枚（３枚組）…360円
　４枚以上 ……………400円
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
例：むーちゃんテレカ１枚……………０円
　オリジナルテレカケース１冊…………250円
　餓狼伝説２カンペン２セット …360円
　［以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。］

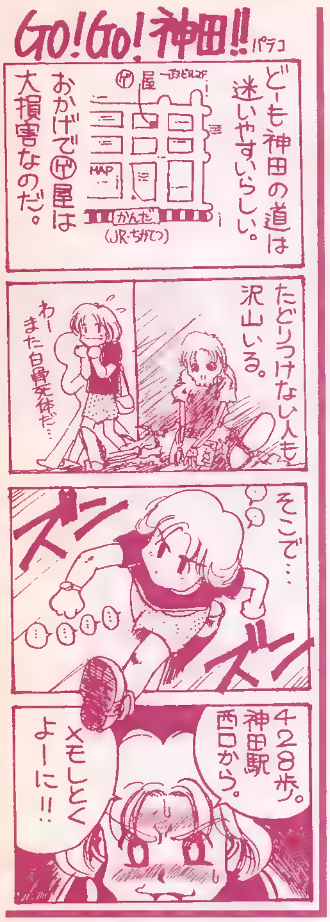
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点差し上げます。
チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



Ａ・シャーペン＆ボールペン★10点
Ｂ・タオル★40点
★Ｃ・古葉テレカ20点
★Ｄ・紗子テレカ20点
★Ｅ・クッション60点

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03-3293-9326（月～金：AM10：00～PM5：00）



サムライビデオにサムライ増刊、怒濤の侍魂が君を襲う!餓狼大会ビデオも発売するわで、ゲーメスト編集部は大わらわ。気合入ってるので買ってね!

●今月の月間イベント

10月は、あの餓狼伝説スペシャルの10人抜きを敢行する。期待してくれよ!(ただし発売されていない場合、月間イベントは、餓狼伝説2となります)

●大反響!街頭覇王

不規則な入荷でごめんなさい。大人気につき、すぐに品切れてしまうので、お店で見かけたら、すぐに買うべし。

●ネオジオソフトのお知らせ

侍魂、餓狼スペシャルと超話題作が続くネオジオですが、ソフトの生産が追いつかずに品切れ状態が続き、大変ご迷惑をおかけしております。必ず入荷いたしますので、㋘屋で予約してくださいね。

近ごろ、天変地異が頻繁に起きていますが、皆さんはいかがお過ごしでしょうか?

たとえ日本が沈没しようとも、JRがストップしたとしても、天下一のゲーマーズショップである㋘屋は、永遠に営業するのだぁ～。

今月も君たちの侍魂(サムライスピリッツ)で、㋘屋に斬り込んできてくれ!(でも一揆(クーデター)はやだなぁ…)



↑日に焼けたナイスガイやで。



↓「私が描きました」(富士談)。

☆8/15 ソニックウィングス大会
当日は某巨大イベントのウラだったにもかかわらず、たくさんの参加をいただきました。ありがとう!

☆8/8 冨士弘先生サイン会
ワルキューレもその誕生より10年。おとろえない人気に、冨士先生もひどく喜んでいらっしゃいました。

㋘屋 かわらばん 瓦版

第32号

編集人・塩原パテヲ
㋘屋瓦版
1993年(平成5年)10月1日(金)



同人誌取扱方法変更のお知らせと同人誌発売について

●㋘屋では、同人誌の取扱方法が変更になりました。新方式は、委託販売方式です。詳しいお問い合わせは新声社/加藤・萩原まで。

また、㋘屋に本誌「DOHJINコーナー」の本も取り扱っていきたいと思っています。おたのしみにね!!

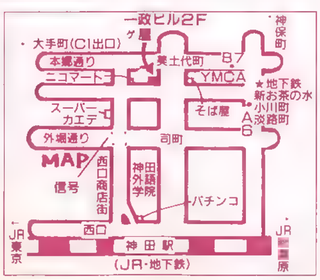
■10月のイベント情報

10月	㋘屋東京内神田店	㋘屋大阪上六店
1日(金) 2日(土) 3日(日)	豪血寺一族ゲーム大会●発売前に㋘屋でプレイだ!詳しくは欄外を!	2日 コミックス発売記念雑君保プサイン会 整理券100枚配付
9日(土)	ニューマンアスレチックスゲーム大会	3日 ニューマンアスレチックスゲーム大会
10日(日)	コミックスワールドヒーローズ2発売記念雑君サイン会●整理券100枚配布	8日 9日 10日 豪血寺一族ゲーム大会●大阪ではトーナメントを組む予定だ
11日(月)	コスプレ合戦秋の陣 といってもトーナメントのゲーム大会。ただ参加者は全員コスプレした方のみ!撮影だってOKだ!	東京店と同時開催
16日(土) 17日(日)	待望サムスピ増刊発売記念トーナメント大会	東京店と同時開催
23日(土)	餓狼伝説2全国大会ビデオ発売・解説 8月22日に行われた全国大会の模様を収録したビデオの解説だ。来てくれ	東京店と同時開催
24日(日)	餓狼伝説スペシャルゲーム大会 同時に餓狼伝説2大会ビデオも強力発売!!	餓狼伝説2アニメビデオ発売記念大張正己先生サイン会
30日(土)	餓狼伝説スペシャルゲーム大会。迫熱の試合を期待!!	東京店と同時開催
31日(日)	月間イベント餓狼伝説スペシャル10人抜き決勝	東京店と同時開催

■今月の㋘情報

みんな、よーく聞いてくれ!!超ゴージャスな情報だい。AMショーで出展され、おばー様キャラが大注目された格闘ゲーム「豪血寺一族」(アトラス)が全国に先がけ㋘屋でプレーできるのだ!東京内神田店は10月1～3日、大阪上六店は10月8～10日の期間設置。さらに2日にはアトラス開発スタッフ東京店来店予定。期待してくれ。

■10月11日(月)(振り替え休日)は営業いたします。





■イベント内容に変更があった場合は、ごめんなさい。■各イベントの開始時間はすべて午後2時からです。

異色人インタビュー

アニメもゲームも…闘うバトルアニメーター

大張正己（27）

アニメ版・餓狼伝説2のキャラクターデザイン、作画監督を務め、ゲーム大会にも参加してしまうバイタリティあふれる大張正己先生にアタック!!

「餓狼伝説スペシャルで大会を開催してほしいなぁ」

猿渡…先月の餓狼伝説2大会はご苦労さまでした。

大張…いやー、負けてくやしいですよ。言い訳するわけじゃないですけど、前日徹夜で仕事があったんですよ。

猿渡…NEO・GEOは持ってるんですよね。

大張…持ってますよ。ただ、餓狼伝説2はゲームセンターでプレイしてなかったんですよ。NEO・GEOのコントローラーとは、かなり感覚が違うんで、思うように技が出せなかったですね。いやぁ、もっと練習しておけばよかったなぁ。くやしいなあ。

猿渡…大会の盛り上がりを見てどうでしたか？

大張…いろんな人がいましたよね。コスプレで対戦していた舞ちゃんとか、女の子が多かったですね。それでね、1回戦か、2回戦が終わったあと、僕の所に女の子が駆け寄ってくるんですよ。「負けちゃったんですよぉ。この日のためにNEO・GEO買って、特訓して、夜行バスで来たのにぃ」って泣きながら言うんですよ。だから「わかるよ、その気持ち」とか言って話をしてました（笑）。

猿渡…当日は餓狼伝説スペシャルも見られたんですよね。

大張…かっこよかったね。ギースの登場シーンとか、ふすまがバンバンバンて開いて、床から視点が上がってくるところなんかよかったなぁ。あと、ダックキングが気に入りましたね。

ぜひ、今度は餓狼伝説スペシャルで大会をやってほしいなぁ。もー、ばっちり睡眠とって、そのために仕事のスケジュールも調節してがんばります（笑）。

「侍魂をアニメ化するときは僕を呼んでください」

猿渡…大張先生は見た感じ、非常にスポーツマンタイプなんですが、何かスポーツをやられてたんですか？

大張…幼稚園のころから剣道をやってました。親父が、道場で剣道を教えていたので…。家は祖父の代から剣道をずっとやってるんですよ。中学のときに祖父と闘いましたけど、勝てませんでしたからね。

まあ、そういうこともありましたが、僕自身は見せる格闘を目指してましたね。単に相手を潰すんじゃなくて、魅せて勝つことを考えてました。相手に1本取らせて2本取り返すとか、ある程度攻め込ませておくとか…。同じ勝つんでも、いいところを見せて勝たないとね。

猿渡…それは格闘ゲームでも同じですよね。

大張…そう、ゲームでもそうだと思うんですよ。単に相手をハメて勝つんじゃなくて、美しく勝つ。勝ち方がかっこよくないとダメだよね。

猿渡…剣道をやっていた経験は、現在の仕事に生きてますか？

大張…そうですね。アニメの仕事でも、僕は一時期バトルアニメーターと呼ばれてまして（笑）、メカなどの戦闘シーンで注目されている時があったんですよ。そういう闘いの間とか型とか緊張感は、剣道をやっていたおかげだと思いますよ。

だからと言っちゃなんですけど、サムライスピリッツが大好きなんですよ。剣がはじかれたり、つばぜり合いになったり…。礼に始まり礼に終わるって感じが武士道らしくて好きだなぁ。

猿渡…サムライスピリッツは大人気ですよね。

大張…人気ありますよね。僕は、覇王丸も好きなんですけど、右京がいいですね。勝ったあと句を読むでしょ、あれがいいですよね。

だから、ぜひサムライスピリッツのアニメをやりたいんですよ。関係者のみなさん、サムライスピリッツをアニメ化するときは、ぜひ僕を呼んでください（笑）。

「吸収できることは学生時代にしといたほうがいい」

猿渡…現在の職につかれるまでは、どんな学生だったんですか？

大張…小、中学生のころは完全に体育会系でしたね。剣





道をやってたこともあります し。あのころ絵とか描いてるって暗い印象があったでしょ。だから特別に漫画を描いていたってことはありませんでしたね。

まともに絵を描き始めたのは、高校2年くらいからです。

猿渡…最初は漫画とか描かれていたんですか？

大張…いやぁ、漫画にはぜんぜん興味がなかったですね。どちらかというと、パラパラ漫画ですよ。絵のおもしろさより動きのあるものが好きでしたから。だから絵が描きたいというより、一本の映像作品を作りたかったですね。

そして、高校のころ一生懸命バイトして30万円ためて、卒業と同時に東京に出てきて今の仕事を始めたわけです。今まで、親には一銭も出してもらってないですね。

猿渡…専門学校に行こうとは思わなかったんですか？

大張…専門学校に行くのは、自分にはまわり道だと思ったんで考えませんでした。

猿渡…けど、就職してすぐに絵を描けたわけじゃないですよね？

大張…そりゃ最初からうまい絵は描けませんよ。月収1万2千円ってころもありましたから（笑）。先輩にも「へたくそ！田舎へ帰れ」とか言われてよくおこられましたし…。反骨精神でがんばって、ここまでこれたわけですね（笑）。

猿渡…読者の中にも、将来アニメ関係の仕事をしたいと思っている人もいると思うんですが…。

大張…そうですね。アニメ業界を目指している人に言いたいことは、いくつかあります。

この業界に入っちゃうと、忙しすぎて刺激を受けるヒマがないんです。だから、映画でもサッカーでもいいから、なんでも見ておいたほうがいいですね。アニメばかりじゃなくってね…。とにかく映画とか見るひまがないですから。そういうときに見といたものは、下積みみたいになっていて、いざというときに出していかれると思うんですよ。特に、洋画をたくさん見てほしいなぁ。吸収できることは学生時代にしといたほうがいいですからね。

あと、ゲーム業界で絵を描いていきたい人も、アニメの仕事をしてみたらいいんじゃないかと思います。まわり道かもしれないけど、動きのセンスとか磨かれるし、絵的なものも含めて、一度アニメ業界で揉まれてみるのもいいと思います。

「僕が昔、どんなアニメをやってたのか知らない人も多いんじゃないかな」

猿渡…では、アニメの話に入りましょう。まず、どんな作品を手掛けてきたのか教えてください。

大張…一番最初は「ダンクーガ」というTVアニメで、いきなり原画デビューしました。それからフリーになって、サンライズの「ドラグナー」のオープニングや、「イクサー1」の作画監督、「ダンガイオー」のメカデザインなどをやりました。その後、有名なところでは「バブルガムクライシス」というビデオ作品の第5巻、6巻の監督や、「オーガン」の監督などがあります。

猿渡…そして「餓狼伝説」ですか？

大張…そうですね。ほかにもいろいろありますが…。

猿渡…こうしてお聞きしていると、今まで手掛けてこられた作品と「餓狼伝説」は、ずいぶん違いがあるようですが？

大張…昔はメカニックアクションや、ロボットもので有名なところがありましたからね。そのころと比べたら、けっこう違いますね。

だから最近ファンレターをもらうと、女子高生が多いんですが、餓狼伝説からファンになったとか、「テッカマンブレード」くらいしか知らなかったり…。その辺からのファンが多いですよね。ファンも世代交代してると思いますよ。

猿渡…じゃあ、このインタビューを読んでいる読者の中には、昔の大張先生を知らない人も多いかもしれませんね。

「もっと餓狼伝説を盛り上げていってほしい」

猿渡…では、先ごろ放映されたTVアニメ「餓狼伝説2」ですけど…。

大張…おかげさまで、たいへん評判がよく、CDプレゼントの感想ハガキも7千通以上とどいてます。先日も1日中目をとおしてたんですけど、やはり女の子が多かったですね。年齢層も幅広く、下は3歳から上は54歳の方までさまざまでした。

猿渡…どんな感想がありましたか？

大張…女の子の意見でおもしろかったのが「テリーの不精ヒゲはやめて！」というのが目立ちましたね。男の子は「そういう面も見られてよかった」とか言ってくれるんですけど。

あと、舞ちゃんが、けっこう女の子に支持されているんでうれしかったなぁ。

猿渡…ジョーの活躍があまり見られなかったんですけど…。

大張…あれはね、時間的な問題でカットされた部分があるんですよ。だから、ジョー対ベアとか、ジョー対チンなんかもあったんですよ。これは、10月21日に発売されるレーザーディスク「バトルファイターズ・餓狼伝説2」にしっかり収録されてますので、ぜひ見てください。

特に大阪の方には、LDの発売記念で10月24日に大阪㋘屋でサイン会をやるので、そのとき買ってもらいたいですね（笑）。

猿渡…ストーリー展開もなかなか興味深いものがあったんですけど、あのエンディングからすると、まだ続きそうなんですが…。

大張…なんとも言えないですね。続きを望む声もアンケートで届いてますよ。次は劇場でやってほしいとかね。

たしかにTVアニメというのはなかなか難しいんですよ。予算もそれなりなんで、クオリティもそこそこのものにならざるをえないし…。ただ、「餓狼伝説2」は、非常にビデオ的な作り方をしちゃったんで、あそこまでの作品ができたんですよ。もう、スタッフのがんばりのおかげですね。LDで出るわけだし、はずかしい物を残したくないじゃないですか。だから、現時点ではあれ以上のものは難しいんじゃないかな…。

猿渡…なるほど。では、次回作を期待しているファンも多いと思いますが、最後に読者に一言お願いします。

大張…はっきり言って、あの続きを作るかどうかは分かりません。ただ、僕がやるとすれば、もっと作り込んだ作品にしたいし、もっとすごい絵を描きたいし、もっともっと追求したものにしたいんですよ。もっと予算をかけて、ぜひ劇場でやりたいですしね。

そのためにもファンのみなさんにお願いがあります。ファンの方々で、もっと餓狼伝説を盛り上げていってほしいんです。続編を作る雰囲気も盛り上げてほしいし、気運を高めてほしい。そうやって盛り上がり望む声が多くなれば、必ず実現すると思います。

そのときはがんばりますので、応援よろしくお願いします。

猿渡…ありがとうございました。



大張先生からみんなへのお願いだ！

もし続編を作ることになったときのために、アニメをみた感想を送ってほしい。それに、餓狼伝説2のアニメやゲームに関する同人誌も募集だ。これは、わざわざこのために作ったものじゃなく、人から買ったものでもないものにかぎるぞ。

宛先は新声社 ゲーメスト編集部「大張正己君」あてにたのむ。なんらかの形でお礼したいと思っているので、よろしく。

しぶとく生きぬく。これぞレゲーの生きざまよ…。

レゲーの魂

最近「思い出のゲーム」イラストコーナーとなりつつある当ページ。レゲーゲーセンMAPなどは優先度が高いんだけど、汚いと掲載できないから注意してね。

KAL

レゲーゲーセンMAP

名古屋の秘境、国道1号沿線、大高緑地公園のすぐ近く、名鉄左京山駅下車、市内方面へ向かって5分、鳴海町平部交差点付近のコインスナックにレゲーがたくさんあるぜ!!（6月9日確認）

1階には、ジャンボウ、ビデオハスラー、Xマルチプライ、グラⅢ、ハングオン、トライゴン、メタルホーク、ファイナルファイト、ハテナ？の大冒険、ビッグラン、チェイスHQ、スーパーモナコGP（'90年までのゲーム）。

2階には、パーフェクトビリヤード、スパルタンX、ペンゴ、クレイジークライマー、源平討魔伝、アサルト、マリオブラザーズ、ザ・ビッグプロレスリング、チャンピオンベースボール、バルトリック、特殊部隊ジャッカル、スタジアムヒーロー、TMNT、キングオブボクサー、怒、パックマン、ストライクボウリング、メジャーリーグ、ピンボールアクション、F1ドリーム、五目ならべ、アルカノイド、X（ダブルエックス）、Xミッション、VS10ヤードファイト、ワードナの森、ハイパーオリンピック'84、スクランブルフォーメーション、オーダイン、ボスコニアン、ワンダープラネット、究極のオセロ、プレビリアン、ニューラリーX、フェニックス、ギャプラスなど。あー疲れた、おそらくこれ以上の店は名古屋にはないだろうな。（愛知県 低難度の野望SEL君）

●コ、コインスナックにぃ!? ジャンボウ、バルトリック、ジャッカルあたりがポイントだ。凄まじいラインナップの2階は、夜8時までしか開いてないので注意とのこと。

このゲエム探して!!

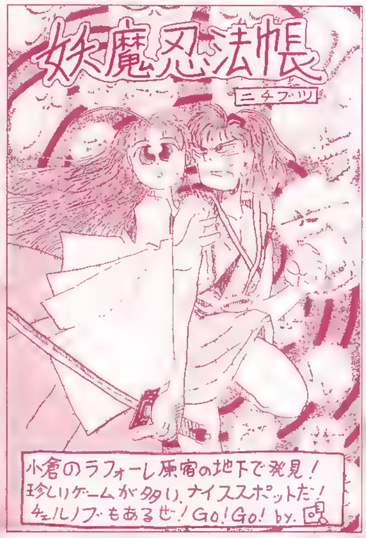
スーパーオフロードというゲームをご存じだろうか。3人同時プレイの可能なオフロードバギーのゲームだ。筐体はアタリのスーパースプリントによく似ていて、1度回すといつまでも回り続けるハンドル。アクセル。そして、このゲームの最大の特徴たるニトロボタン。このニトロは、急加速するためのものだが、空を飛ぶというほうがピッタリというとんでもないものだ。

このゲームは、2月までは大阪梅田のゴナミ直営ゲーセン「ZONE・1」にあったが、「レースドライビング」の犠牲になってしまった。あぁ!! あのゲームはどこにもないのかっ？どこへでも行く。ある所を教えてっ！付け加えておくと、このゲームは「エスケープキッズ」のルーツたるゲームだ。キャラを車におきかえたものと思ってさしつかえない。P.S パフォーマンやりてぇ！（大阪府 桜北勝玉君）

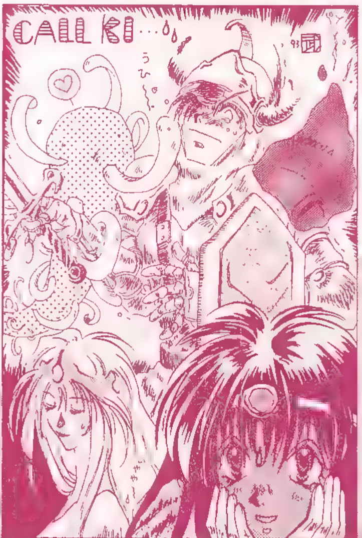
●ふむ〜、はたしてみつかるでしょうか。とりあえず気長に待つしかなさそうだね。

サン電子から'80・'81年ごろに出た「ルート16」がどうしてもやりたいんです。'85年にFCに移植されましたが、あの「こふん（古墳？担）」はどうみても邪道な気がして……。誰か東海道線沿線に置いてある店を知っていたら教えてくださいっ！サン電子のお膝もと、江南市にも乗り込んだのですが（えらい！そうでなくちゃ！担）、インベーダーやムーンクレスタはあったのに（タマコシ江南店の5Fにある）、「カンガルー」や「いっき」すらない…。最近は「へべれけ」で名をあげたサン電子ですが、コレをアーケードで出してほしい（笑）。（東京都 清原良春君）

●こちらも「ちょいとみつからないんでは？」というゲーム。情報待ちだね。



（山口県 QQQ君）●彼はいつも渋いゲームのイラストを送ってくれます。このゲームは実は私も大好きでしたよ。8〜10種類の忍法を使える、任意スクロールの縦シュー。



（福岡県 武術師さすけさん）●ひゃっほ〜ーカイのイラストでい！やっぱドルアーガとカイだよな〜ー（ギルもね）

お答えしましょう

10月号の京都府・とと君のゲームは「ロックン ロープ」（コナミ）です。持っているのは銃ではなく"ライト"です。こちらがロープを登っていると、敵がゆらして落とそうとしますが、止まっていると落ちないというように、当時としてはかなりゲーム性が高かったと思います。

続いて富山県、谷 誠君のゲームは、①がジャングル・ヒーロー。②がミステリアス・ストーンズです。ミステリアス・ストーンズは私もたいへん好きなゲームで、宝をある順番（裏技でわかる）で取って3つそろえると、1億点!!のボーナスが入るというグレートさで、当時は話題になりました。P.S.ロックンロープは、ファミコンD-SKでリメイクされ、「アルマナの奇跡」というゲーム（超おもしろい）になりました。（神奈川県 増子 剛君）

●②については、ピットフォール2ではないか、との意見もありました。

バーニンラバーはファミコンに移植されてバギーホッパーという名前になってるぞ。やりたかったら中古ショップへGO！（東京都 ダルシム教信者君）

以前、7月号でカメレオンアーミーは「レジャック」産だと言っていたが、実はあれはコピーなのだ。本当のカメレオン〜とレジャックとはかいてない。でもコピーのほうがやたらと出回ったものだから、レジャック産と勘違いされても無理はない。それはそうと、私はSNKの「オズマウォーズ」がやりたい。敵のスピードが超のろいんで楽。カメレオン〜のレーザーとは大違いだぞ。（福岡県 新陰流さぶろう君）

●さっそくきましたカメレオン〜ネタ。しかしまだ核心にはふれていない……。

'92年の12月号の「UFOゲームセンター」の不思議なにおいは「ドライクリーニング」のにおいだそうです。母がい



（新潟県 ちきか☆たか君）●え〜!?何これ知らないなぁー。キャロットとかにいくともらえたってやつ？

（大阪府 よしかわ りょお君）●メカ景清だ。源平もまだレゲーって感じじゃないけど、ワルキューレ同様高人気だ。

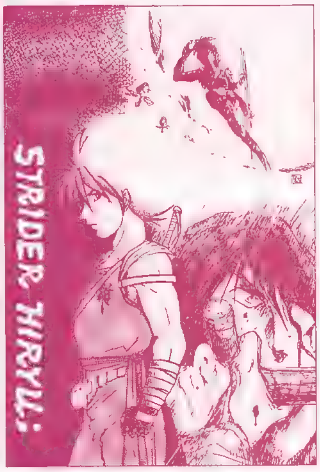


ってました。報告が遅れてごめんなさい。（愛知県　ふなふぬけさん）●そうだったんですか。これからも続報（何の？）に期待してます。



（大阪府　のえのえ君）●飛竜っていうと、なぜか＝月のイメージがあるみたいですね。

『今月の飛竜』

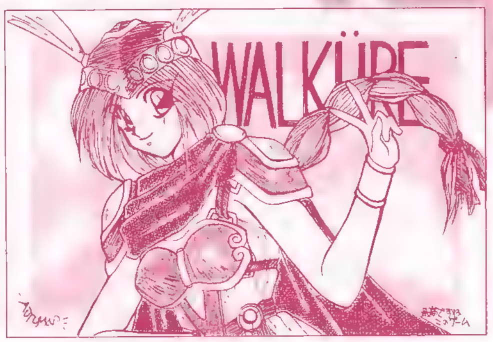


（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）●飛竜の2は出してほしくない、と。その真意を聞きたいな。



『今月のワル』

（神奈川県　汽水さん）●あまりにワルキューレの投稿が多いので、めでたく（？）小コーナー化。どうやらワルは女性支持者が多いみたいです。



（大阪府　AUTUMNさん）●私の中ではワルはまだレゲーじゃないです。それと、ページがあれば潰れることもないんだけどね。ちなみに私はカイ一筋です。



今月の新作情報

今回よりコーナーをほぼ一新、CD&ビデオトップ10がいっしょになることになりました。いっぺんにニュータイトルと、現在の人気タイトルがわかるようになったので、買い忘れと、買う予定のものが確認しやすくなったと思う。
それではさっそく新作の紹介と、今月のヒットものを見ていこう。





コナミ・アミューズメントサウンズ'93…秋
1993年10月21日　キングレコード
CD：KICA-7620～1 ¥3200(税込み)
1.マーシャルチャンピオンのテーマ／2.勇者たち／3.ドラ一発！／4.いざ勝負！／5.夕暮れの金閣寺／6.ホワイトハウスにて／7.歌舞伎狂乱／8.アフリカの魂／9.闇夜のパリで／10.アラビアの風／11.艦上の死闘／12.山紫水明／13.伝説の古代遺跡／14.そびえ立つピラミッド／15.最も熱い戦い／16.挑戦者登場！／17.運命の宿敵／18.勝負あり！／19.陣・エンディング／20.レイチェル他

「コナミ・アミューズメントサウンズ'93…夏」に続くアーケードサウンド第2弾の登場

コナミ初の対戦アクションゲーム「マーシャルチャンピオン」のオリジナルサントラ全31曲と、プレミアサッカーのオリジナルサントラ全16曲、メタモルフィックフォースオリジナルサントラ全27曲からなるCD「コナミ・アミューズメントサウンズ'93…秋マーシャルチャンピオン／コナミ矩形波倶楽部」がでるのだー！
このCDは2枚組。DISC1にはマーシャルチャンピオンとプレミアサッカー、DISC2にはメタモルフィックフォースを収録。
CDにはブックレットがついており、サウンド開発者によるライナーノーツ、楽譜が掲載ーファン感動ものだぞー！

前作の「KONAMI GM HITS FACTORY I」が大好評！その「II」だ

前作を購入したファンからの要望でついに「II」が出るぞー！待っていたファンは涙ものだろうー！
大ヒットしたゲームのなかでも人気の高いサウンドのMIXを集めたこのCD。今回も強力なものを収録したぞー！
全部で13曲ーどれもこれもノリのいいものばかり。そうだよね、大半がシューティング系のものばかりだからねえ。
そんな13曲のMIXのうちな、なんと6曲がNEW MIXーうれしいじゃあーりませんかーなんていったってコナミのスタッフが大絶賛のものだからねえ。
CDはいきなりグラディウスIIIのNEW MIXから始まり(3連発ー)、悪魔城シリーズあり、私の好きなスーパー魂斗羅があり、A-JAXへーおおーっと、A-JAXの間に、私が一番好きなサンダークロスのスカイウォーカーがNEW MIXであるー
そして沙羅曼蛇、グラディウスIIと続くのだ。すごいー
シングルCDが13曲集められた超お得バージョンといってもいいこの作品。このCDで今年の秋は決まりだね。冬も乗りこえられるかもー



KONAMI GM HITS FACTORY II
／コナミ矩形波倶楽部
1993年10月21日　キングレコード
CD：KICA-1131　¥2800(税込み)
1.IN THE WIND／2.HIT AND AWAY／3.Le-gend／4.Beginning／5.Vampire Killer／6.Thunder Landing／7.Death bed／8.Dive Bomber／9.Congratulation／10.Skywalker／11.Final Command A-JAX／12.Cross Fire／13.Farewell

Brand New & Best 10

月間TOP10 8/1～8/31㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
ビデオベスト10	1位	1	252	ワールドヒーローズ2	GV-03	6000円
	2位	2	76	餓狼伝説2―新たなる闘い―	GV-02	6000円
	3位	3	37	餓狼伝説―奥技伝承編―	V-67	4800円
	4位	4	18	バトルファイターズ餓狼伝説	V-69	7800円
	5位	5	11	スティールガンナー	V-68	5800円
	6位	7	8	ファイナルファイト	GV-1	7800円
	6位	―	8	出たな！ツインビー	V-60	6000円
	6位	6	8	龍虎の拳	V-66	4800円
	6位	―	8	ワルキューレの伝説	V-55	4000円
	10位	7	7	ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編	V-64	4800円
CDベスト10	1位	2	139	Walküre Story for ORCHESTRA	01231	4600円
	2位	3	77	ワールドヒーローズ2	01234	1500円
	3位	―	46	コナミ・アミューズメントサウンズ'93 夏	01238	3200円
	4位	6	45	餓狼伝説2	01208	1500円
	5位	―	39	天地を喰らうII―赤壁の戦い―	01240	3500円
	6位	4	32	餓狼伝説2イメージアルバム	01241	2500円
	7位	5	27	グリッドシーカー	01240	1500円
	8位	1	25	ストリートファイターII魔人の肖像	01239	3000円
	9位	10	21	超兄貴	01236	2800円
	10位	9	20	ナムコサウンドエクスプレスVol.9	01230	1500円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

ビデオではやはり新作であるワーヒー2のビデオがぶっちぎり状態！CDではデラックスな本つきのCD、「Walküre Story for ORCHESTRA」が強い。ビデオは速効性を、CDは好みの強さで売れるものが決まるのがよくわかる。

でもどちらも高いんだけどよく売れるよねえ。

CD編

今でも人気が高いことがわかったワルキューレ、冨士先生の豪華な本つきだもの、買っちゃうよねえ。以下は新作が強いというところかな。

上位のものは先月よりも順位を上げていることに注目したい。高い人気を維持している作品のものだ。

下位を見てみると、グリッドシーカー、超兄貴ががんばっている。異色ということもあるし、根強いファンが多いということも言えるね。

9月も強力なタイトルもあるので、次の集計までにこのうちどれだけ残るかが見もの。ワルキューレは強そうだが…。



ワールドヒーローズ2

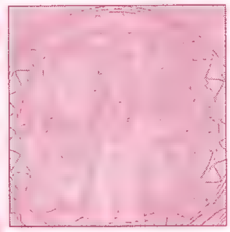
ビデオ編

今すぐ見たい、早く強くなりたいという欲求を満たしてくれるのが攻略ビデオ。やはり新作はこういうものが強い。

餓狼伝説2の2大タイトルを押さえ、大きくリードしてのトップのワーヒー2（発売から長く続く餓狼伝説2の強さもすごいけど）。

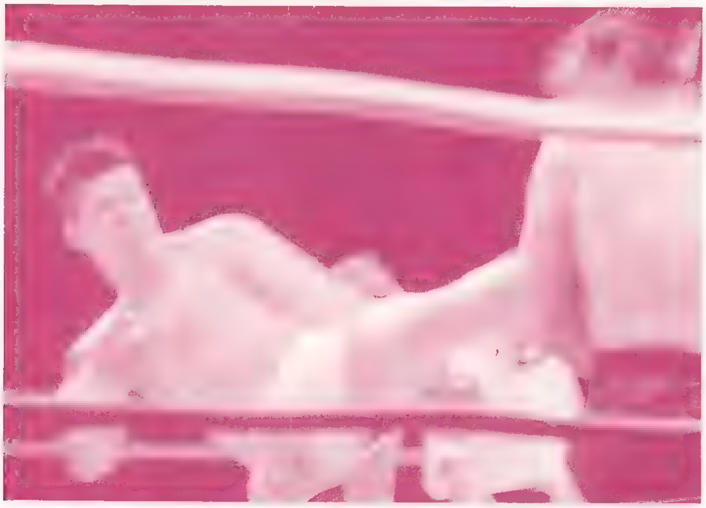
4位のバトルファイターズ餓狼伝説、TVで録画した人が多かったのか、ちょっとパワーが足らなかったようだ。

CDに影響されたか、ワルキューレの伝説が入っている。



Wa kure Story for ORCHESTRA

佐竹勝つ!!



さる9月4日、日本武道館においてK－1イリュージョン「風林火山〝林の章〟」第8試合で、我らが佐竹雅昭がオーストラリアの強豪スタン・ザ・マンを破り、WKA世界スーパーヘビー級タイトルを奪取！保持していた世界UKFヘビー級タイトルとあわせて2冠王となった。

思えば3年前の武道館でドン・中矢・ニールセンを撃破して以来、佐竹の格闘技ロードは始まったのだ。いわば原点ともいえる地で、佐竹は新しいスタイルを見せてくれた。

K－1ルールにおいて、佐竹の得意のヒジ打ちは禁止されている。これを克服するために、元WBA世界ジュニアウェルター級王者・平仲明信がトレーナーとして特訓。空手でなくグローブをはめたボクシングの技術を学んだという。

マンは「キック界のタイソン」といわれ、強打で鳴らした7冠王者だ。佐竹は苦戦が予想された。

試合は序盤、マンの強烈なパンチが佐竹を襲う。見るだけで重いパンチだが、うまくかわして、得意のローキックとワンツーで応戦する。

それが徐々に効いてきて、マンは中盤以降、動きがにぶくなってきた。佐竹はたたみかけるチャンス！佐竹コールが沸き起こり、会場は一気にヒートアップ！

ファイナルラウンド、このままいけば佐竹のKO勝ちかの勢いに観客全員が必死に応援！だがマンは倒れない。起死回生、一発逆転を狙ったフックを放つ。佐竹は冷静にそれをかわす。大コールに支えられて終始攻め続け、ついに試合終了のゴング。判定を待つまでもなく佐竹の圧勝だ。観客は両者のファイトに大きな拍手を送る。KOこそならなかったが、見ごたえ十分な内容に満足した。

閉会式では、正道会館の石井館長が「格闘技をメジャーにする！」と力強く宣言。みんなの夢を乗せ、佐竹雅昭の格闘技ロードはこれからも続くのだ！



こいつがマンだ！

ワールドヒーローズ2・4コマ大募集!!

みんなの作品が単行本化されるぞ!!

●募集内容
「ワールドヒーローズ2」に関する4コママンガ。

●応募方法
『ゲーメスト』本誌とじ込みハガキ（ワク線入り）かB4のゲント紙（サイズは左の図を参照）に、黒インクか墨汁で描いてください。カラー作品、うす墨使用のもの、鉛筆画は受けつけません。ただし、ネーム（フキダシ内のセリフ、タイトル等の文字）は鉛筆書きで。
また、応募本数は無制限です。どんどん送ってください。

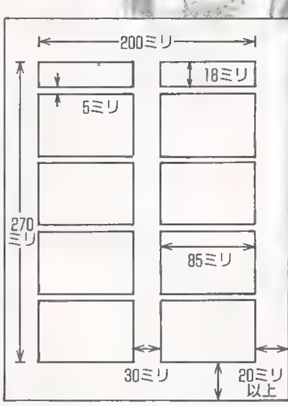
●締め切り
10月31日消印有効。入選作品は、『ゲーメスト』本誌に掲載、または年内発刊予定の「ワーヒー2・4コマ決定版」に収録されます。

なお、入賞、入選に関しての事前のお問い合わせはご遠慮ください。

●注意
すべての原稿用紙の裏に、住所、氏名（本名）、年齢、電話番号（連絡先）を明記してください。ペンネームは8文字まで。原稿は、折ったり丸めたりしないで送ってください。
また、必ず郵便局で送料を確かめてください（200円程度かかります）。

●賞金
リョウコ賞＝1万円
マッドマン賞＝5千円

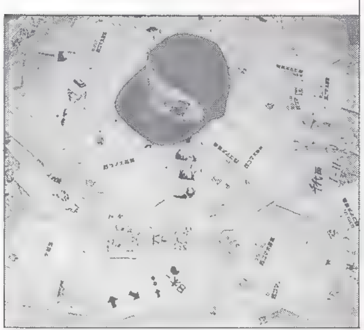
●送り先
〒110 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル3F ㈱新声社 コミックゲーメスト ワーヒー4コマ係 まで封書で送ってください。裏には、あなたの住所・氏名もお忘れなく。
※原稿の返却はできませんのでご了承ください。



11月上旬大発売!!

餓狼伝説2 4コマ決定版!!

買ってね



たくさんの応募ありがとう。

君の夢は、なんですか

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS



今月のおすすめ基板
〈10月1日〜10月31日〉

○ **メタルブラック** ……39,000円
（タイトーF²システム）
○ **Rタイプレオ** ………23,000円
○ **パロディウスだ！**……18,000円

売り切れご免!!

★アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

LAM-1
（RGB専用）



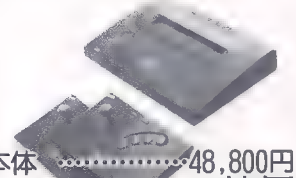
本体 ……………19,800円
ジョイスティック…7,500円

KIC PANA TWIN
（S内蔵）



本体 ……………38,000円
RGBケーブル …3,000円

SNK NEOGEO



本体 ……………48,800円
→特価

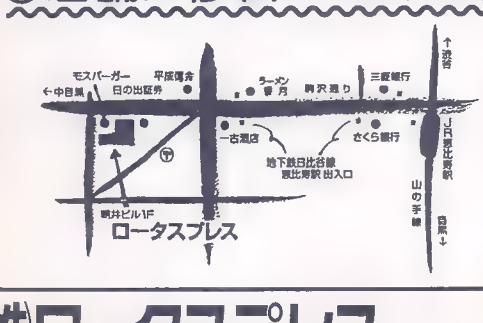
任天堂スーパーファミコン



本体 ……………24,272円
→特価

翌日商品がおてもとに!!
日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください
（商品代金と商品の引き換えシステム）

㊟店舗が移転しております

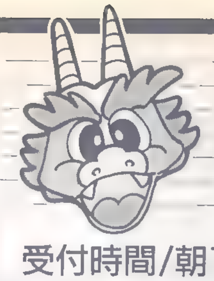


営業時間
年中無休
月曜〜土曜
10:30〜19:00
日、祝祭日
10:30〜18:00

初めての方
大歓迎!!
お気軽に
TELください
ご資料請求は62円
切手同封のうえ
GM係まで

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL(03)3760-6630 FAX(03)3760-5359



チャドラン 全国通信販売

全国どこでも欲しいソフトがあなたのもとへ!!

ご注文・ご予約は **06-253-2010**

受付時間/朝10：00〜夕方7：00

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号（心斎橋シキシマビル2F）

SNK主力販売店

新作ソフト3カ月前より予約OK／商品はすべて新品です。

ネオジオ本体



限定30台

標準価格 48,800円→特別価格 **33,800円**

人気沸騰

大量入荷

ネオジオコントローラー



標準価格 5,800円→販売価格 **5,280円**

●チャドラン通販部では、SFからNGまですべての家庭用ゲーム機及び専用ソフト・パーツを取り揃えています。



史上空前／12剣士の果たし合い。

サムライスピリッツ

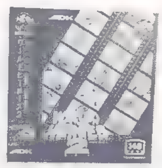
28,000円→ **TELで**



伝説を創る

餓狼伝説2

28,000円→ **22,400円**



あの「ワールドヒーローズ」がさらにパワーアップ

ワールドヒーローズ2

28,000円→ **22,400円**

NG用ソフト

商品名	標準価格	販売価格
あしたのジョー伝説	¥19,800→	¥12,800
餓狼伝説	¥23,800→	¥19,000
キングオブモンスターズII	¥25,800→	¥20,600
クイズ迷探偵 NEO & GEO	¥21,800→	¥17,400
トッププレイヤーズゴルフ	¥21,000→	¥16,800
ニンジャコマンドー	¥23,800→	¥19,000
ファイヤースープレックス	¥28,000→	¥17,800
ベースボールスターズII	¥23,800→	¥19,000
ライディングヒーローズ	¥21,000→	¥16,800
ラストリゾート	¥22,800→	¥18,200
ワールドヒーローズ	¥25,800→	¥20,600
ワールドヒーローズ 2	¥28,000→	¥22,400
龍虎の拳	¥28,000→	¥22,400

特選品コーナー

カシオ液晶

1-6型カラーテレビ

TV-250



場所をえらばずいつでもどこでもTVタイム//

車の中でもOK／

定価¥11,500→

特価¥9,800

新作ソフト

オール2割引（一部商品を除く）

9/下	MD	ストリートファイターII'プラス
	SF	戦国伝承
10/29	SF	龍虎の拳
10/中	SF	スーパーチャイニーズワールドII
10/下	SF	バトルマスター
11/12	SF	若貴大相撲
11/下	SF	餓狼伝説II
11/末	NG	餓狼伝説スペシャル
〃	MD	キング・オブ・モンスターズ
12/17	MC	戦国伝承
〃	SF	キング・オブ・モンスターズII
12/末	NG	龍虎の拳II

スーパーファミコン(SF)

商品名	標準価格	販売価格
あしたのジョー	¥8,900	¥1,980
大仁田厚FMW	¥9,800	¥4,980
スーパー大相撲熱戦大一番	¥8,800	¥4,980
大相撲魂	¥9,000	¥4,980
餓狼伝説	¥9,800	¥6,800
コンバットライブス	¥9,300	¥1,980
ストリートファイターII	¥9,800	¥3,980
ストリートファイターIIターボ	¥9,800	¥7,980
スーパーファイヤープロレスII	¥8,500	¥4,980
リターンオブダブルドラゴン	¥8,600	¥2,980
デッドダンス	¥9,700	¥2,980
ドラゴンボールZ超武闘伝	¥9,800	¥4,980
ファイナルファイト	¥8,500	¥2,980
ファイナルファイトII	¥9,000	¥1,980
新日本プロレス超戦士IN闘強導夢	¥9,800	¥7,800
全日本プロレス	¥9,800	¥5,980
ワールドヒーローズ	¥9,800	¥5,980
WWFロイヤルランブル	¥9,800	¥3,980

PCエンジン(PC)

商品名	標準価格	販売価格
ストリートファイターII′	¥9,800	¥3,980
ファイヤープロレスリング	¥6,300	¥980
ファイヤープロレスリングII	¥6,900	¥980
ファイヤープロレスリングIII	¥7,900	¥980

メガドライブ(MD)

商品名	標準価格	販売価格
ゴールデンアックスIII	¥6,800	¥3,980
ベアナックルII	¥7,800	¥2,980
ファイナルファイト	¥8,800	¥1,980
餓狼伝説	¥8,800	¥2,980
サンダープロレス列伝	¥7,400	¥980

ゲームギア(GG)

商品名	標準価格	販売価格
ああ播磨灘	¥3,800	¥2,680
ベアナックルII	¥3,800	¥2,680

ハード&パーツ(HA&PA)

商品名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	¥24,272	TEL
ファミリーコンピュータ	¥14,800	¥ 6,980
ゲームボーイ	¥ 9,515	¥ 6,980
PCエンジンDUO-R	¥39,800	¥31,800
メガドライブ プラスワン	¥27,000	¥ 6,980
メガドライブII	¥12,800	¥ 9,800
メガCDII	¥29,800	¥23,800
ゲームギアなぞぷよパック	¥15,800	¥12,800
ネオジオ本体	¥48,800	¥35,800
CPSファイター(SF)	¥ 9,800	¥ 7,880
ファイティングコマンダー(SF)	¥ 2,680	TEL
アベニューパット6B(PC)	¥ 3,980	TEL
ファイティングスティック(PC)	¥ 7,800	TEL
ファイティングパット(MD)	¥ 2,500	TEL
専用コントローラー(NG)	¥ 5,800	¥ 5,280

●価格は、送料・消費税別です。※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

ウワサのチャドランシステムってなんだ。



欲しいソフトをみつけたら ▶ チャドラン通販部に電話しよう。 ▶ 電話の時保護者の確認が必要 ▶ 次の日には商品到着 代金は着払い



お願い

◆発送後のキャンセルは送料をいただきます。
◆万一品切れの場合はご了承下さい。
◆商品代金は商品と引替えです。送料900円（一部地域のぞく）
◆未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
◆日曜・祝日はお休みです。
◆24時間注文OK 受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。

基板売買のトータル・アドバイザー

TMGC TM ゲームクラブ ㈱アペックス

★ローンでの購入が便利になりました。頭金なしでOK!

◎マッスルボマー＋ベガセット
¥300,000（税込）
1回目 ¥12,500 ⇨ 2回目以降 ¥11,000×35回

◎ストⅡ'ターボ＋ベガセット
¥186,000（税込）
1回目 ¥10,280 ⇨ 2回目以降 ¥9,500×23回

◎ネオジオハード＋ベガセット(ソフト別売)
¥186,000（税込）
1回目 ¥10,280 ⇨ 2回目以降 ¥9,500×24回

◎ネオジオハード＋餓狼伝説スペシャル
¥192,000（税込）
1回目 ¥10,600 ⇨ 2回目以降 ¥9,700×23回

◎マドンナ（アイレム26インチ筐体）
¥247,000（税込）
1回目 ¥12,275 ⇨ 2回目以降 ¥9,000×35回

◎ポニーMkⅣ(ジャレコ29インチ筐体)
¥247,000（税込）
1回目 ¥12,275 ⇨ 2回目以降 ¥9,000×35回

――10月の爆安基板――

ウイッツ	¥1,500
ウルトラマン	¥3,000
SDガンダム	¥5,000
カプコンワールドⅡ	¥48,000
ガイアポリス	¥48,000
クイズ魔Q大冒険	¥12,000
西遊降魔録	¥1,500
サンダーゾーン	¥18,000
ザ・ハスラー	¥3,000
スーパーワースタ(ロム)	¥3,000
ストリートファイターⅡ	¥35,000
ストリートフィイターⅡ'	¥48,000
ストⅡ'ターボ	¥98,000
スノーブラザーズ	¥8,000
タンブルポップ	¥12,000
天地を喰らうⅡ	¥88,000
DDクルー	¥20,000
ディグダグ	¥22,000
ドンドコドン(ロム)	¥1,000
パーフェクトビリアード	¥3,000
ビジランテ	¥5,000
パロディウスだ！	¥25,000
ビッグプロレス	¥3,000
ファイターズヒストリー	¥48,000
ファイナルファイト	¥38,000
富士山バスターズ	¥25,000
フリーキック	¥1,000
プロゴルフ	¥5,000
マーシャルチャンピオン	¥68,000
マッドギア	¥15,000
マッピー	¥25,000
雷電	¥35,000
ライフフォース	¥39,000
ラストデュエル	¥12,000
ランパート	¥8,000
霊界導士	¥5,000
レインボーアイランド	¥18,000
ロボコップ	¥18,000

――特選セット――

ロムキット(クイズHQ＋捕物帳＋地球防衛軍)	¥8,000
サンダークロス＋サンダークロスⅡ	¥35,000
グラディウスⅡ＋グラディウスⅢ	¥50,000
ハイパーオリンピック＋ハイパーオリンピック'84	¥18,000
天地を喰らう＋天地を喰らうⅡ	¥165,000
ビッグプロレス＋エキサイティングアワー	¥7,000
ロムキット(ワールドスタジアム＋ワースタ'89＋ワースタ'90)	¥5,000

――未開封新品――

ストⅡ'ターボ	¥108,000
ファイナルスターフォース	¥58,000
SDガンダムネオバトリング	¥78,000
グリッドシーカー	¥68,000
ヒーティットバレル	¥78,000
ブルーホーク	¥88,000

9月1日現在の価格です。安くなることはあっても、高くなることはありません！

アンケート当選者発表！

多数応募いただきありがとうございます。

☆東京都世田谷区 川口明子様
☆愛媛県周桑郡 安藤真樹様
☆静岡県富士宮市 安彦責秋様
☆奈良県北葛城郡 大林茂様
☆千葉県千葉市 簇野潤様

他95名様が当選致しましたのでテレホンカードと共に資料、価格表をお送りしました。

コントロールボックスもローンでどうぞ

◎パナツイン＋スーパーファミコン用ケーブル
¥47,000（税込）
1回目 ¥5,605 ⇨ 2回目以降 ¥5,200×9回

◎ベガ9000DX＋スーパーファミコン用ケーブル
¥62,000（税込）
1回目 ¥7,030 ⇨ 2回目以降 ¥6,900×9回

◎Σ6000ターボX2＋スーパーファミコン用ケーブル×2
¥36,000（税込）
1回目 ¥4,140 ⇨ 2回目以降 ¥4,000×9回

KIC

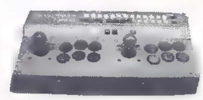


RAS HD(本体) ¥14,500
アダプタ ¥2,500

☆15Pしかない RGB15Khz 対応モニターに、21Pを増設しました!

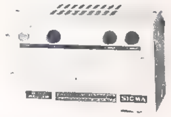
○対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FM-TOWNS
他2社モードオートシンク以上の15khz対応モニター。

KIC



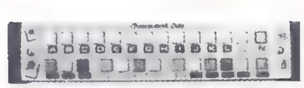
PANA TWIN 本体¥38,000
①RGBケーブル·21P、15P ¥3,000
②麻雀ハーネス ¥3,000
③ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
④SF用コード ¥8,000

シグマ



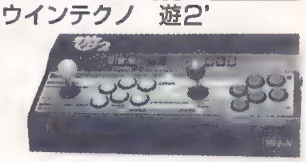
AV-2001（ステレオ） ¥25,000
㊟Σ6000ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ6000ターボをご使用ください。

麻雀パネル(ハーネス付)



どのコントロールボックスにも使えます。 ¥8,000

ウインテクノ 遊2'



¥34,800

シグマ



Σ6000ターボ ¥13,800
メガドライブコード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000

ベガ9000DX



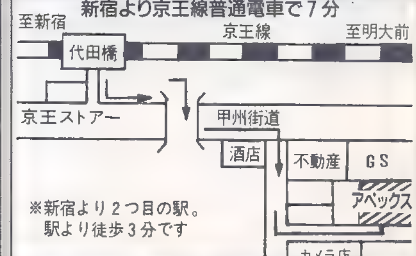
(SFコード¥8,000) ¥53,000

★アペックスの通信販売★

1. 全国どこへでもお届けします。
2. 書留にて、入金を確認後、即発送。
3. ヤマトのコレクトを利用して電話注文、翌日到着可能。
4. 分割払いできます。
5. 中古基板、中古コントロールボックスの買取りを行っています。
6. 3P、4P用ハーネス、特殊なハーネスの製作を引受けています。
7. 故障基板の修理も引受けています。
8. アペックスでの買物1万円毎に500円の金券さしあげています。

営業時間
月曜～土曜
AM10:00～PM7:00
通販受付
AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休
☎03-3323-9911
FAX 03-3323-5533
〒168 東京都杉並区
和泉2-1-26

ショールームにて展示販売中



どうぞご来店下さい。

★初心者歓迎★ これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。62円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱アペックス宛に請求してください。

君の欲しい基板がぶっちぎり価格で!!

とにかく安い！売り買いともに価格相談にのります。今すぐ電話しよう！



"真嬢"はI・ランドのオリジナルキャラクターです。

★アイレム
- R－TYPE……10,000
- R－TYPE2……15,000
- R－TYPEレオ……28,000
- イメージファイト……12,000
- 剣豪……12,000
- フック……45,000
- 海底大戦争……70,000
- トンマ……12,000

★SNK
- ギャングウォーズ……12,000
- ゴールドメダリスト……8,000
- スカイソルジャー……12,000
- ネクストスペース……6,000
- SAR……12,000

★ネオジオ（業務用）
- ワンスロボード……88,000
- 餓狼伝説……5,000
- 餓狼伝説2……5,000
- ワールドヒーローズ……5,000
- ワールドヒーローズ2……10,000
- キングオブモンスター2……5,000
- 龍虎の拳……5,000

★カプコン
- ストリートファイターII……28,000
- ストリートファイターIIダッシュ……50,000
- ストリートファイターII'ターボ……110,000
- 天地を喰らう2……95,000
- キャプテンコマンド……45,000
- キャデラックス……100,000
- ファイナルファイト……28,000
- ラストデュエル……13,000

★コナミ
- 亀忍者タートルズ……20,000
- クライムファイター……12,000
- コントラ……12,000
- ゼクセクス……26,000
- 出たなツインビー……25,000
- パロディウス……20,000
- パンクショット……10,000
- マーシャルチャンピオン……50,000

★セガ
- ウォーリーを探せ（P付き）……20,000
- エイリアンストーム……18,000
- オーライル……13,000
- ゴールデンアックス……13,000
- 獣王記……13,000
- ダイナミックC．C．（P付き）……22,000
- めくるめくストーリー……40,000
- レッスルウォー……3,000

★タイトー
- 火激……8,000
- カダッシュ……13,000
- 究極タイガー……12,000
- ニュージーランドストーリー……13,000
- ファイティングホーク……7,000
- 達人……15,000
- ラスタンサーガ2……20,000
- ホラーストーリー……13,000

★テクモ
- ジンジンジップ……23,000
- ジェミニウイング……11,000
- 忍者龍剣伝……12,000
- スーパーピンボールアクション……30,000
- ガンネイル……25,000

★テクノス
- くにお君……7,000
- コンバットトライブス……3,000
- ダブルドラゴン3……8,000
- ドッジボール……7,000
- ブロックアウト……7,000

★データイースト
- クルードバスター……15,000
- ダークシール2……18,000
- ドラゴンニンジャ……18,000
- ファイティングファンタジー……18,000
- スーパーバーガータイム……13,000

★その他
- アウトゾーン……18,000
- EDF……13,000
- ウルトラマン……8,000
- ウルトラ闘魂伝説……70,000
- SDガンダム……10,000
- SDガンダムネオバトル……45,000
- エアーバスター……12,000
- 伊賀忍術伝……13,000
- アグレスミサイル大作戦……12,000
- スーパーバレー……7,000
- タオ体道……48,000
- ヘルファイヤー……12,000
- スノーブラザース……8,000
- バルーンブラザース……10,000
- ナックルヘッズ……35,000
- エクスバニア……25,000

その他、多数在庫あります。
上記価格はすべて消費税込みです。

在庫、価格などはお気軽におたずね下さい

リスト送付ご希望の方は電話にてお申し付け下さい。

I・ランド
アイ

TEL. 0720-84-7501
※上記の電話にかからない時は
030または040　16－09637へかけて下さい。
FAX. 0720-83-0527
大阪府門真市脇田町21-13


龍虎の拳
©SNK TM
第4回
いっちょう
やったるでー!!
画:天獅子悦也
作:石井ぜんじ

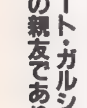
前号のあらすじ

■突然何者かに妹 ユリをさらわれたリョウ、そしてユリを妹のように思っていたロバートと共に事件を追って行くさなか、ロバートは、乱闘に巻き込まれ、刑務所に入ってしまうが……。




リョウ・サカザキ　極限流空手師範の父を持ち、幼い頃から修業を続けてきたファイター。


ロバート・ガルシア　リョウとは幼い頃からの親友であり、良きライバルである。


ジョン・クローリー　すべてが謎につつまれた男ではあるが、一つ分かっている事は、タダ者では無い事。



㋢読者の事を考えると思わずペンに力が入ってしまう天獅子悦也先生に励ましのお便りを!!

㋢徹夜続きで体力が落ちている石井ぜんじ編集長に励ましのお便りを!!




ジョン・クローリー足音を消して歩いている……⁉
タダ者とちゃうな……どこへ行く気や……⁉



！超爆作家 雑君保プ先生の描く「ワールドヒーローズ2」本日30日発売!!本屋さんに直行だっ!!!


資材倉庫の二重床に大量の武器弾薬……!?
昼間は気づけへんかったが……こらおだやかでないことが起きとんでこの刑務所……
動くな！そこの男!!
脱獄計画を遂につかんだぞ！貴様も一味だったか新入り


その仮面……!!
ユリちゃんをさらった貴様がなぜここに…!!
くらえっ!!


この蹴りは…
極限流!?
新入り!!
貴様
何者だ!!



なんて重い蹴りだ
ユリちゃんをさらった
奴とは……
まるで
別人や！
ガッ
ぶんっ!!
!
せいっ!


間違いない
これは……
くる!
飛燕疾風脚!!
かわし
よった!?
極限流を
使う囚人が
いるとはな!


百烈旋風脚!
ぐわっ
若いの…貴様その極限流空手をどこで覚えた!?
ぐっ
ズゥゥン…



！見ればビンボーに耐えられる古葉美一先生の「アンダーカバーコップス」絶賛発売中!!



！ノリはもうアメ・コミ!?レオ・アドバ先生の「餓狼伝説」絶賛発売中!!



ほしたら…
ユリちゃんさろたんは
組織の奴等いうんけ？
おそらくな
組織の奴等…
我等リー一族をも
悪事に巻き込む
魂胆らしい
ムダだ
すでに外部への
通信網は
破壊されとる
間もなく
脱獄計画が
動き出すはず…
長い一日に
なりそうだぞ
ロバート……
これで
脱獄計画を
裏切る結果に
なってもうたわ
……
リョウ…！
おまえが一人で
追わな ならん
のは思ったより
ごつい相手やけど
しばらく辛抱
したれや……
必ず生きのびて
助けに行ったる
さかいな……



TO BE CONTINUED…

宇宙堂世界征服の秒読みが始まる。ザ・ファイナルカウンターン!! ペレペレペレペレッー

★価格はすべて税込み。仕入上の都合で多少、価格変動する事もあります。買取もOK!!
★最新在庫リストは62円切手×2を封筒に同封して請求してね。さらに安くなったのもあるかも。

- ㋐ アウトゾーン ¥9,000
- R-TYPEII ¥12,000
- R-TYPEレオ ¥20,000
- アステリクス ¥32,000
- アンダーカバーコップス ¥36,000
- 悪魔城ドラキュラ ¥60,000
- ㋑ イメージファイト ¥10,000
- ㋒ ウイロー ¥85,000
- ウルトラマン ¥7,000
- ウルトラマン倶楽部 ¥20,000
- ウルトラ闘魂伝説 ¥50,000
- ヴォルフィード ¥9,000
- ウルフファング ¥22,000
- ウォーリーをさがせP付 ¥15,000
- ㋓ エキサイトアワー ¥5,000
- エースアタッカーP付 ¥15,000
- エイリアンズ ¥40,000
- X-MEN(コイン独立) ¥35,000
- エクセライザー ¥3,000
- エクセリオン ¥3,000
- SDガンダムネオバトリング ¥38,000
- MVP ¥3,000
- F-1GPII ¥9,000
- ㋕ ガンホーキ ¥16,000
- ガンネイル ¥15,000
- ガンフロンティア ¥35,000
- ガイアポリス ¥48,000
- ㋖ キャプテンシルバー ¥12,000
- 奇々怪界 ¥6,000
- キャプテンアメリカ ¥20,000
- キングオブドラゴンズ ¥32,000
- キャプテンコマンドー ¥40,000
- ギャルズパニック ¥20,000
- ㋗ クレイジーコップ ¥7,000
- クイズ廊下に立ってなさい ¥5,000
- クイズF-1 ¥15,000
- クイズココロジー ¥4,000
- クイズクエスト ¥30,000
- クイズ地球防衛軍 ¥30,000
- クライムファイターズ2 ¥28,000
- グラディウスIII ¥18,000
- クイズ人生劇場 ¥30,000
- グラディウスII ¥23,000
- ㋘ 剣豪 ¥15,000
- ㋙ コットン ¥20,000
- 魂斗羅 ¥10,000
- コンバットライブス ¥3,000
- ゴールデンアックス ¥9,000
- ゴールデンアックスII ¥70,000
- G・グレイツP付 ¥25,000
- コラムス ¥20,000
- ㋚ サンセットライダーズ ¥33,000
- サンダークロス ¥18,000
- サンダーブラスター ¥13,000
- サイドアーム ¥10,000
- 三国志クイズ ¥2,000
- サンドスコーピオン ¥10,000
- サイレントドラゴン ¥15,000
- ㋜ ストライダー飛竜 ¥110,000
- スーパーバレー '91 ¥7,000
- スカッシュ ¥8,000
- ストリートファイター ¥35,000
- SF-II ¥23,000
- SF-IIダッシュ ¥35,000
- SF-IIダッシュターボ ¥95,000
- スタジアムヒーロー ¥3,000
- スノーブラザーズ ¥6,000
- スカイアドベンチャー ¥9,000
- スーパー上海 ¥55,000
- スカイソルジャー ¥9,000
- ㋝ ゼクセクス ¥22,000
- セイブカップサッカー ¥35,000
- ㋞ ソニックウイングス ¥20,000
- ソルダム ¥16,000
- ㋟ ダークエッジ ¥65,000
- タイガーヘリ ¥5,000
- WドラゴンII ¥5,000
- タンブルポップ ¥7,000
- 達人 ¥8,000
- WWFレッスルフェスト ¥8,000
- 達人王 ¥28,000
- ダークシールII ¥15,000
- 大魔界村 ¥80,000
- ㋠ チキチキボーイズ ¥50,000
- ㋢ 出たなツインビー ¥15,000
- TMNT ¥15,000
- デスブレイド ¥15,000
- テキパキ ¥15,000
- 天地を喰らうII ¥83,000
- ㋣ トンマ ¥10,000
- トライゴン ¥18,000
- ドリフトアウト ¥9,000
- 殿様の野望クイズ ¥2,000
- とりで ¥18,000
- 特殊部隊ジャッカル ¥38,000
- ㋤ ナイツオブラウンド ¥32,000
- ㋥ ニモ ¥80,000
- ㋩ 覇沙夢 ¥3,000
- バルトリック ¥12,000
- ハードパンチャー ¥10,000
- バース ¥40,000
- パロディウスだ ¥15,000
- パンクショット ¥7,000
- ㋪ 飛翔鮫 ¥7,000
- ㋫ ファイナルスターフォース ¥20,000
- フィグゼイト ¥13,000
- ファイターズヒストリー ¥39,000
- V・ファイブ ¥25,000
- ブラッドブラザーズ ¥7,000
- プレイガール ¥12,000
- 富士山バスター ¥18,000
- ㋬ ヘビーユニット ¥3,000
- ヘクシオン ¥5,000
- ㋭ ポラックス ¥5,000
- ㋮ マッドギア ¥8,000
- マジカルクリスタル ¥9,000
- マクロス ¥25,000
- マーシャルチャンピオン ¥65,000
- ㋯ Mr五衛門 ¥5,000
- ㋱ 迷宮島 ¥3,000
- メインスタジアム ¥7,000
- ㋵ 妖魔忍法帖 ¥5,000
- ㋶ 雷電 ¥28,000
- ランパート ¥5,000
- レジオネア ¥22,000
- ㋺ 64番街 ¥23,000
- ㋻ ワールドカップ '90 ¥5,000
- ワードナの森 ¥3,000

★ namco ★

- スーパーワースタ '92 ¥45,000
- クイズ魔Q大冒険 ¥7,000
- コズモギャングパズル ¥20,000
- バックマニア ¥40,000
- ギャラガ '88 ¥40,000
- F/A ¥22,000
- エクスバニア ¥10,000
- デンジャラスシード ¥15,000
- ナックルヘッズ ¥30,000
- タンクフォース ¥8,000
- ドラゴンスピリット ¥40,000

★麻雀★

- ビタミンC ¥3,000
- 放浪記(青春) ¥3,000
- 大予言 ¥3,000
- ファンクラブ ¥3,000
- 7次元の妖精 ¥3,000
- ねるとん牌鯨団 ¥3,000
- 華折鶴 ¥5,000
- キャンパスハンティング ¥3,000
- とってもE雀 ¥5,000
- チャンネルズームイン ¥5,000
- 麻雀遊技 ¥5,000
- 麻雀革命 ¥5,000
- 恋占い ¥5,000
- カメラ小憎 ¥3,000
- サーキットの女豹 ¥7,000

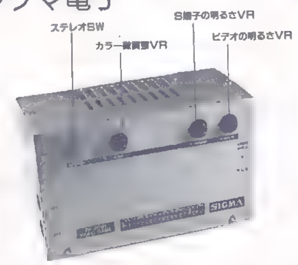
★業務用NEO-GEOソフト★

下記ソフトは業務用ハード専用です。
※家庭用本体では遊べません。

- MV1-F(1本用ハード)中古 ¥105,000
- バーニングファイト ¥2,000
- ミューティションネイション ¥2,000
- 麻雀狂列伝 ¥2,000
- キングオブモンスターズ ¥2,000
- ライディングヒーロー ¥2,000
- クロスソード ¥2,000
- エイトマン ¥2,000
- 餓狼伝説 ¥2,000
- 忍者コンバット ¥3,000
- キングオブモンスターズII ¥3,000
- 2020スーパーベースボール ¥3,000
- スラッシュラリー ¥4,000
- ワールドヒーローズ ¥4,000
- ゴーストパイロット ¥5,000
- ロボアーミー ¥5,000
- アンドロデュノス ¥5,000
- ファイアースープレックス ¥5,000
- ラストリゾート ¥5,000
- ビューポイント ¥8,000
- 餓狼伝説II ¥10,000
- ワールドヒーローズII ¥12,000
- 侍スピリッツ(新品) ¥58,000

★コントロールBOX★

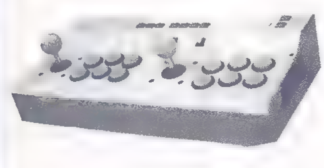
シグマ電子



- AV-2001 ¥25,000
- Σ6000 ¥13,800

基板と購入するとハーネス1本サービス。

KIC



- PANA-TWIN ¥38,000
- 中間ハーネス1本 ¥3,000
- RGB用ケーブル(15・21) ¥3,000
- S・Fコンインターフェース ¥8,000

基板と購入するとハーネス1本サービス。

通販もOK!!

通販希望の方はTELにて注文してね。
その後、商品代(消費税サービス)+送料
¥800を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。
ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20~50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋
㈱宇宙堂
TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
AM10:00~PM11:00(日、祝は9:00まで)

★来社販売希望の方は前日にTEL予約して下さい。通販メインの為!!(なき場合お相手しません)

通販で本を買う人へ

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

餓狼2増刊のこのコーナーで「OVER THE TOP」の通販を申し込んだ秋田の黒崎さん。住所を書き忘れているんで、本は届かないぞ。通販を申し込む人は、中にも、封筒の裏にも、住所・氏名をちゃんと書くこと！なぜ基本を守らないんだあっ!!上の申込規定もよく読むこと。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。10月20日までに届いたものは1月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。
☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

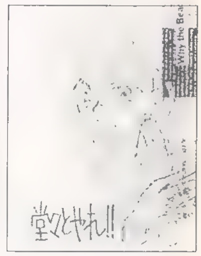
餓狼伝説 死闘!!Ⅰ



LOVE SONGS発行、B6判28頁コピー、表紙特殊紙。
「コピー本とはいえ楽しめる一冊！中を見たら絶対驚くでしょう（笑）」
3月15日発行のテリーバースデイ本。テリー、アンディ、丈が主。丈メインの続刊も有。
300円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒973 福島県いわき市内郷御台境町御台26-1市営929号 佐藤充英）

堂々とやれ!!

時計館発行、B6判28頁オフ。
「ギャグ中心。1・2の本です。ボガード兄弟にちょっと偏ってしまってます」



ボガード兄弟＋舞が多め。ギャグありラブコメ?あり。今月のお買い得本。
200円の無記名小為替＋40円切手にて。
（〒443 愛知県蒲郡市三谷町五舗59 小田真理）

FIGHTERS!!



サークルたこ屋発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。
「格闘ゲームならなんでもありのおバカな本です」
WH、ストⅡが主。ちと高価だが、レベルはそこそこ。ヘンなリョウコが好き。
500円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒167 東京都杉並区荻窪4-5-7 ミスギコーポ101 神谷順）

昇り龍見参!!



Aギルド発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。
「隆VSガイル、拳VS春麗が中心のギャグ本です」
絵もネタも発展途上だが、妙に完成している。このまま固まってしまわないように気をつけよう。真摯な制作態度には好感が持てる。
400円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒963-07 福島県郡山市田村町上行合西川原5-7 レオパレス田村町第6-202 森田真琴）

RUSH!



PSY・CORON発行、B5判24頁オフ、表紙2色。
「ストⅡオールキャラおバカ本です。キレたギャグがお好きな方は、ぜひぜひよろしく」
なぜかガイルだけシリアス。キャラのイメージを壊されても、ギャグを読みたい人へ。
300円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒236 神奈川県横浜市金沢区泥亀1-28 C-704 浅野直子）

幻想夜的夢中 綿



しいのみぷろだくつ発行、B5判60頁オフ、箔押し。
「COTTONがいっぱい詰まった一冊です」
攻略、4コマ、マンガ、楽譜と網羅したコットン本。技術的には途上だが、コットンファンなら買ってみてよし。
800円を郵便振替で「福岡8-68951 山之内毅」まで。
（〒807 福岡県北九州市八幡西区星和町24-54 山之内方）

ガールズ♡ラボー



Are You Ready?発行、A5判40頁オフ、表紙カラー＋α。
「PⅣを中心とした麻雀本です。内容は……ひ・み・つ。でも健全です」
ちょっと読むことろが少なく構成の甘さを感じるが、気持ちは伝わってくる。
500円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒602 京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町880 ピアージュ507 本庄信恵）

COMMAND!? 8



はぐれFAMI-COM同盟発行、B5判108頁オフ、表紙&口絵2ページカラー。
「30以上のゲームを扱った、ショート漫画メイン本です」
多数のゲスト執筆者が活躍するギャグ主体の本。広いネタを慣れた編集で読ませる。
800円の無記名小為替＋250円切手にて。
（〒216 神奈川県川崎市宮前区犬蔵1-1-40-102 末永亜紀）

TINKERBELL



COLORS発行、B5判30頁オフ、表紙カラー。
「DQⅣのアリーナ&クリフト本です。この二人が好きな方、どうぞ宜しく」
ギャグ3本、シリアス1本のマンガ誌。ギャクが3本とも、ちょっとHなのはなぜ?
400円の無記名小為替＋240円分の切手にて。
（〒192 東京都八王子市旭町9-13 八王子駅前郵便局留 COLORS事務局）

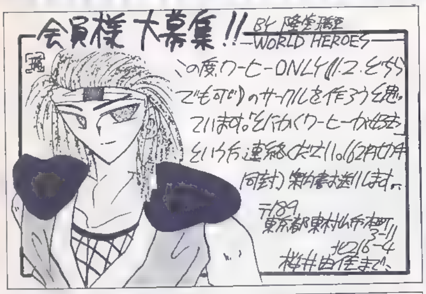
島からZEN出られない

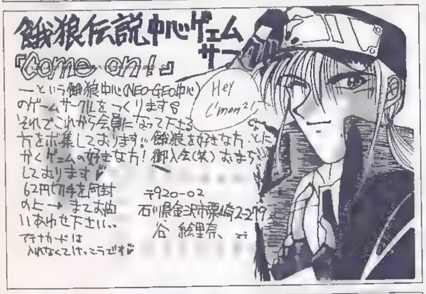


あすとろBOYS発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。
「GB判ゼル伝が中心の、ギャグメインの本です」
ねじりこむようなギャグ誌。シリアス7頁マンガもある。表紙のレベルは騙してはない。
500円の無記名小為替で。
（〒203 東京都東久留米市南沢4-8-50-103 佐藤ひあき）

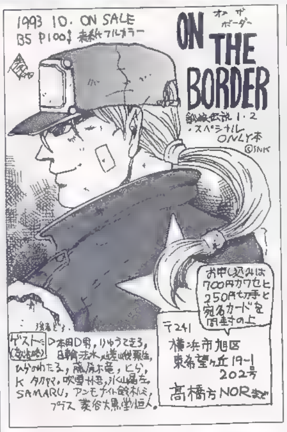
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板















●会員募集（62円切手同封の手紙で問い合わせを）

○「VS（バーサス）」格闘ゲーム全般のサークルです。格闘ゲーム好きな方はどうぞ。（〒852 長崎県長崎市滑石6-2-6 301号 林田敏明「VS」）

○「D-SQUARE」ノート回覧システムのサークルです。ゲーム好きならだれでもOK。（〒709-08 岡山県赤磐郡山陽町山陽団地3-5-3 杉田忠弘）

○「餓狼2 マスターズクラブスペシャル」スペシャルが出て新しく結成されたサークルです。餓狼ファンならOK。（〒445 愛知県西尾市永吉町364-1 久米方）

○「FAR EAST EDEN」ストII、餓狼、WH等のジャンルでわけわかんないことして遊んでます。（〒435 静岡県浜松市小池町1881 山本幸子）

○「ゲーマーズコネクション」ゲームのマンガ、攻略、フリートークを中心に、会報を出しています。（〒214 神奈川県川崎市多摩区宿河原2-5-2-401 サトウ方ハガー市長）

○「バロン飛空艇団」FF、ロマサガ、ストIIなどのイラスト中心よろずサークルです。（〒673 兵庫県明石市鳥羽857 藤原和之）

○「EV NETWORK」MSX復活を中心に、ゲーム、アニメ、小説、マンガ、外国車など、何にでも手を出しています。（〒465 愛知県名古屋市名東区丁田町21 加藤聡方）

バンタンデザイン研究所グループ News Release



時には違った角度でモノを観ることも大切。

マルチメディアビジネスを考えるフォーラム 「第３回マルチメディア・新事業新商品・ビジネス創造」開催

8月号の就職情報で紹介したバンタン電脳情報学院が、異業種企業の合同参加によるビジネスフォーラムを開催する。

フォーラム内容は、今話題のCD-ROMゲームや、マルチメディアをテーマにした、各界の講師陣やゲストと共にレクチャー、トークなど、いろいろなイベントにビジネスを通して、新メディアにビジネスを混じえて考えていくというもの。

また、フォーラムのオプション企画「マルチメディア・エロチカ」では、各制作スタッフの裏話などから、注目のCDビジネスを探っていく。なお、コメンテイターは、みうらじゅん氏の予定。

開催日時
マルチメディアビジネス創造フォーラム　10月14日(木)
午後1時30分から
午後6時30分まで
料金　4万8千円（税別）

特別企画
スペシャルナイトイベント
「マルチメディア・エロチカ」
10月14日(木)
午後7時～午後9時まで
読者特別価格　4000円
十八歳未満は入場できません
会場
EBISU EAST GALLERY 1F

ゲームアーツや、ハドソンなど、実際にヒットした企業が講師をしてくれるだけに、得るものは大きいはず。真剣にビジネス論を考える人なら、受講するべきだろう。

問い合せ先
バンタンインターナショナル電脳工場　マルチメディア・フォーラム事務局
〒150　東京都渋谷区恵比寿南2-11-8　☎03（3760）1131

バンタンキャリアスクール GAMEコース開講

バンタンキャリアスクール（夜間コース）に、新たなゲームコースが開講されることになった。

今回の開講コースは、実制作しながら学んでいく「ゲームプログラミング科」と、ゲーム業界で活躍中の健部伸明氏が直接指導してくれる「健部伸明ゲームシナリオ科」の2コース。仕事をしている人にも無理なく講義に出られるようになっている。

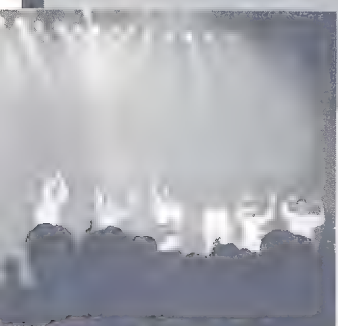
ゲーム産業に興味がある人は、いってみてはいかがだろうか。

ゲームプログラミング科
期間　10月19日から6カ月間
曜日　火・木曜日（週2回）
時間　午後7時から午後9時
料金　入学金6万円・授業料22万円

健部伸明ゲームシナリオ科
期間　10月20日から6カ月間
曜日　水曜日（週1回）
時間　午後7時から午後9時
料金　入学金6万円・授業料8万円

問い合せ先
バンタンキャリアスクール入学事務局
☎03（5721）6511

矩形波倶楽部解散か！爆弾発言の真意は!? ゲームミュージック電撃'93


真相はいかに？

8月19、20日、日本青年館にてゲームミュージックライブが行われた。19日は、葉山宏＆超兄貴ブラザーズ、GAMADELIC、矩形波倶楽部、20日は、S.S.T.BAND、ALFH LYRA、J.D.K.BANDが演奏した。

矩形波のライブの途中、いきなりこんな出来事が！「このメンバーで演奏するのは最後なんだよね！」

えっ、いきなりうわさもなく本人達の口から―ことは解散？詳しいことは来月号で。

ドラクエグッズ新製品情報

ドラゴンクエストI・II冒険者の宝箱手帳1994



発売元　エニックス
定価　1030円（税込み）

ドラゴンクエストI・IIにでてきたアイテム類を、文具セットにしたもの。モンスターイラスト満載のカラフル手帳をはじめ、7色の文字が書ける「虹のしずく鉛筆」、「ドラクエ勇者の時間割」など、持っているだけでも価値があるものばかり。実用性バッチリ、値段もお手頃と、買うしかない要素たっぷりグッズだ。発売は10月23日。

ドラゴンクエスト！シール&セルカレンダー1994



発売元　エニックス（税込み）
A2カレンダー定価1600円
卓上カレンダー定価1000円

このシーズン、一番気になるのは、やはり来年度カレンダー。もちろんドラゴンクエストシリーズも1994年版を用意している。スーパーファミコンのドラゴンクエストI・IIに合わせ、カレンダーもドラゴンクエストI・II。嬉しいことに、カレンダーイラストには、書き下ろしセルイラストを使用している。

また、表紙が85匹のモンスターシールになっており、友達に張り付けることも可能だ。

壁掛け用のほかに卓上タイプも発売される。

伝説の鎧フィギュアシリーズ

ドラゴンクエストシリーズの魅力ともいえるのが、武器や鎧の種類の豊富さ。その中でも人気のある数点をフィギュア化した。このフィギュア「伝説の鎧」シリーズは、主人公のフィギュアに着脱可能な武器、鎧が付いているというもの。もちろん武器のみのセットというものも発売している。

天空の鎧セット
ロトセット
メタルキングセット
定価各2966円（税込み）
武器セット
（武器セットは全3種類。フィギュアは付いていません）
定価各2039円（税込み）


付属の飾り台で、鎧だけを飾ることも可能。

インフォメーション ハイパーメデ

インフォメーション 伊藤ガビン

コミックゲーメスト10月号よりコラム「エネルギー変換研究所」を連載し始めた鬼才、伊藤ガビンに関する情報を一挙に2本!





高感度人間の間で、いろいろと期待を寄せられているマルチメディア雑誌「INTRO」の第2弾が、9月25日に発売された。

前回好評だった雑誌とミュージックCDに加え、今回はマッキントッシュ対応のCD-ROMソフトが付く。

参加ミュージシャンは、ブーツィ・コリンズ、ビル・ラズウェルほか超豪華な顔ぶれ。

気になる伊藤ガビン氏は、CD-ROMのプロデュースを行っており、特集「キノコとサイケデリック」について、力強く語っている。

秋はアートの季節、この不思議な世界観に浸ってみてはどうだろうか。

「INTRO」の表紙。表紙からキテる。

来る10月1日より18日まで福岡IMS内GAYAにて、伊藤ガビン初の個展「COMIC TUNES」が開催される。

今回の出展はコミック、アニメーションで扱われる技法や表現を中心に、メディアのリアリティを実感してもらうことを目的としている。

日時 10月1日(金)から10月18日(月)まで
会期中無休・入場無料
午前10時から午後8時

会場 FM福岡GAYA
福岡市中央区天神1-7-11 IMS8F





アイレムファン必見 アイレムファンクラブ「アイレムパーティー」入会方法

ハードシューティングから超難解変態パズルまで、幅広く行っているゲームメーカーアイレム。そんなアイレムに魅了され続けてきた人には、嬉しい情報だ。

アイレムのファンクラブ「アイレムパーティー」では、現在会員を募集中。会誌「ドラゴンフライ」には、アーケードゲーム、家庭用ゲームの新作紹介はもちろんのこと、開発裏話、イベント情報など、アイレムのことなら、裏の裏まで載っている、ファン必須のアイテムだ。

ファンクラブ入会方法は、郵便番号、住所、氏名(フリガナも)、電話番号、年齢、職業、学年を明記し、620円分の切手と一緒に左の住所に郵送すればOK。これで立派なアイレムマニアだネ。

〒550 大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル アイレム株式会社アイレムパーティー入会申込み GM係り



これが会誌「ドラゴンフライ」だ。

超㊢ 11月号プレゼント

締め切り→10月30日
ハガキ→42ページにあります
当選者発表→1月号

秋の夜長はやはりゲーム。おてんと一さんが昇るまでやり込む姿こそ、真のゲーム道なのダ（ただし、親を泣かせないように）。

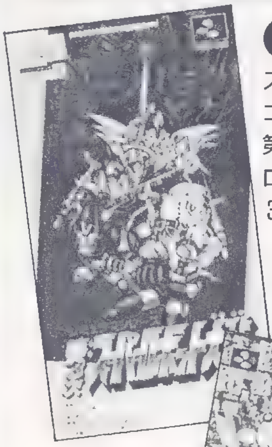
セガ・エンタープライゼス提供



❾ メガドライブ用ソフト
餓狼伝説　１名

⓫ メガドライブ用ソフト
プロストライカー　１名

バンプレスト提供

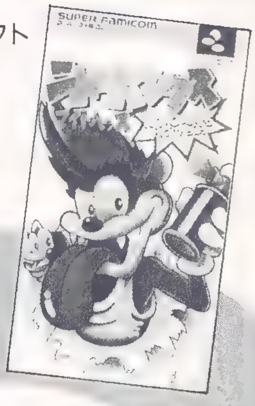


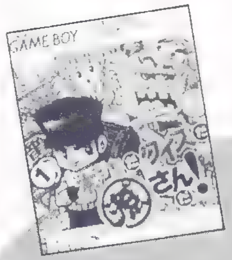
❶ スーパーファミコン用ソフト
第３次スーパーロボット対戦
３名



❷ スーパーファミコン用ソフト
バトルドッジボールII
３名

アイレム提供





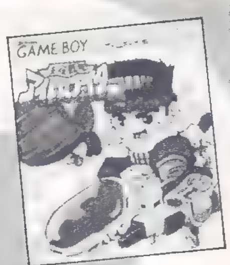
❸ スーパーファミコン用ソフト
ニトロパンクス　３名

❹ ゲームボーイ用ソフト
木づちだクイズだ源さんだ！１名

ゲームソフトにはチームアイレムステッカーが付きます







❺ ゲームボーイ用ソフト
主役戦艦アイレムファイター　１名

❼ ファミコン用ソフト
愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星
１名

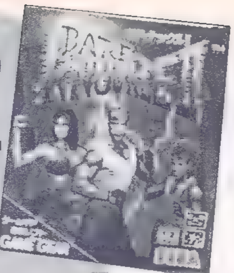


❽ ニトロパンクス　タンクトップ　１名

❻ ファミコン用ソフト　怪傑ヤンチャ丸３　１名

当選おめでとう 9月号プレゼント

株式会社エーワン・アド提供
SFCソフトセット
●課長　島　耕作
新井達也君（埼玉県）
浦野顕弘君（神奈川県）
宮本裕司君（神奈川県）
占田　祐君（愛知県）
柴田毅正君（兵庫県）
●スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII
松葉耕太郎君（北海道）
島貫文和君（山形県）
曳地崇志君（福島県）
河西一生君（神奈川県）
春名義行君（兵庫県）
サン・ソフト提供ワールドヒーローズグッズ
●ポスター
大久保奈生さん（神奈川県）
君永信一君（愛知県）
坂本正和君（大阪府）
畑井恵己子さん（福岡県）
●グッズセット
斎藤賢郎君（埼玉県）
浅井　剛君（愛知県）
竹田治美さん（兵庫県）
坂梨宏美さん（大分県）
セガ・エンタープライゼス提供ゲームソフト
●エクスランザー
稲垣英徳君（愛知県）
●スイッチ
小林将人君（東京都）
●三國志III
斉藤直智君（高知県）
●幻影都市
深川靖知君（広島県）
アイランドテレカ
岩間靖之君（岩手県）
太田　健君（東京都）
東出賢次君（神奈川県）
八木美幸さん（静岡県）
林　哲也君（香川県）
海外モノ生写真
花田史記君（北海道）
岩浪正志君（東京都）
芹澤　剛君（神奈川県）



⑰ ゲームギア用ソフト
ベア・ナックルII　1名



⑱ ゲームギア用ソフト
ああ播磨灘　1名



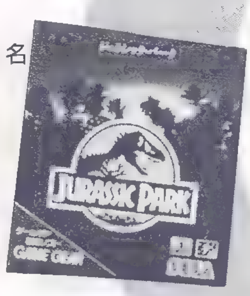
⑭ ゲームギア用ソフト
トム&ジェリー　ザ　ムービー　1名



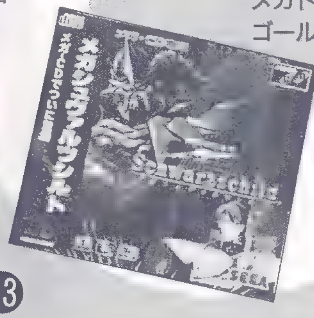
⑫ メガCD用ソフト
聖魔伝説３×３EYES
1名



⑩ メガドライブ用ソフト
ゴールデンアックスIII　1名



⑯ ゲームギア用ソフト
ジュラシックパーク　1名



⑬ メガCD用ソフト
メガシュヴァルツシルト　1名



⑮ ゲームギア用ソフト
シャイニングフォース外伝II　1名



AMショーおみやげプレゼント



⑲ AMショーチラシセット　20名

すばらしい本屋さん44軒

101号となったゲーメスト。気分一新がんばるので、みんなよろしく！

大阪府大阪市此花区 ミハル書房

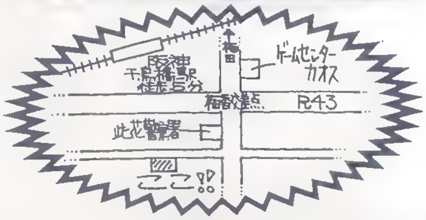
月刊ゲーメストバックナンバー及びグッズを取り揃えて6カ月。2Fにはファミコンなどゲームソフトを中古から新品まで販売しています。もちろんアーケードゲームもありますよ。

ゲーマーの人たちに喜んでいただけるように9月3日にはゲームセンターまで出しちゃいました。本屋とは近いのでぜひ1度来て対戦してネ!!（ゲームセンター・カオス　06―4633―3773）

子供たちはハイスコアのページに載るのを夢見ながらゲームをしています（ただ今、掲載順番待ちでーす!!）。



ゲーメストのバックナンバーをはじめゲームのことならまかせて下さい!ゲーマーのみなさん、お待ちしてまーす。



「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03（3293）9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

■東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜１―12―８
☎0188-33-3105

■関東地方

●好文堂芸夢アミューズメント
栃木県真岡市台町4165―２
☎0285―82―2061

●アルファースポット
群馬県太田市石原473―１
☎0276―46―8836

●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町４―７―５
☎0273―63―5961

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296―33―3220

●辰正堂書店
千葉県松戸市松戸1181ボックスビル６Ｆ
☎0473―64―7997

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所６―12
☎0436―43―0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町１―21
☎03―3294―0011

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田１―17―15
秋葉原デパート内
☎03―3257―0758

●田無書店
東京都田無市本町４―２―11エンジョイライフオリエス２Ｆ
☎0424―66―0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田６―13―20
☎0427―25―2132

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町１―６サカキビル2F
☎0426―45―9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町１―３―２
吉祥寺ＭＲビルＢ１Ｆ
☎0422―45―5431

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町１―27
☎0468―22―2224

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463―78―5521

●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466―25―6316

■北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町２―22―29
☎0256―35―6561

■東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台５―22―10
☎053―454―7898

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸１―４―18
☎053―473―2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町１―２―６
☎0543―64―8012

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町７―７
☎052―832―8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須３―10―16
☎052―251―8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山３―25―６
☎052―732―3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052―771―5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西１―515
☎052―805―2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路１―６
☎0532―54―2345

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565―48―5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町２―７―１
☎0565―89―5667

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池３―11―13
☎0587―32―5185

●ビレッジ・バンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561―63―9621

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075―221―0280

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北２―７―18
☎06―461―2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋１―５―31
アポロビル２Ｆ
☎06―633―2634

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722―29―3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通３―４―６
☎0722―45―4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東２―１―16
☎0722―24―4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町１―１―５
☎06―381―5835

●駸々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町３―20ポポロ１Ｆ
☎0742―35―2529

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町２―２―１
☎0742―43―8512

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795―72―2782

■中国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30―１
☎0849―23―9434

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625―２
☎086―276―8454

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神１―11―11
天神コアビルＢ１Ｆ
☎092―721―8267

●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央２―25緒方ビル２Ｆ
☎09302―5―7335

Bookstores LIST

全国通信販売!!

オール税込み!! 買いたい人

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELして下さい！

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引換です

（ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円）
（※一部地域・一部商品除く）

毎週土曜日は超目玉の日です。
A.M.11：00より受付中!! どんどん☎して下さい。

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約のキャンセルは発売日2日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセル料はいりません）
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

買取目玉商品 10月15日着分まで有効

家庭用ネオジオソフト

商品	価格
ASO 2	10000
餓狼伝説	8000
クイズ大捜査線	10000
クイズ迷探偵・ネオ＆ジオ	14000
クロスソード	11000
ゴーストパイロット	10000
サムライスピリッツ	22000
スラッシュラリー	9000
得点王	16000
バカ殿様麻雀漫遊記	12000
ビューポイント	16000
麻雀狂烈伝	9000
みなさんのおかげさまです	10000
リーグボーリング	10000

餓狼伝説スペシャルを予約してくれた方は定価の30%引き前後の予定です

ネオジオ

商品	新品	中古
あしたのジョー伝説	×	9800
アンドロデュノス	19800	14800
エイトマン	18800	11800
ASO 2	×	12800
餓狼伝説	×	9800
餓狼伝説 2	TEL	14800
餓狼伝説スペシャル93年秋	TEL	TEL
キングオブモンスターズ	×	7800
キングオブモンスターズ2	×	13800
クイズ大捜査線	×	12800
クイズ迷探偵・ネオ＆ジオ	×	16800
クロスソード	×	12800
ゴーストパイロット	×	11800
サイバーリップ	8800	6800
サッカーブロール	16800	10800
サムライスピリッツ	TEL	26800
ジョイジョイキッド	×	9800
ザ・スーパースパイ	×	9800
スラッシュラリー	×	10800
戦国伝承	×	9800
戦国伝承 2	21800	15800
得点王	×	17800
トッププレイヤーズゴルフ	×	9800
ナム 1975	×	9800
2020スーパーベースボール	×	12800
ニンジャコンバット	×	9800
ニンジャコマンドー	20800	19800
バーニングファイト	10800	8800
バカ殿様麻雀漫遊記	17800	14800
ビューポイント	×	17800
ファイヤースープレックス	12800	10800
フットボールフレンジー	14800	11800
ベースボールスターズ	×	7800
ベースボールスターズ2	×	16800
麻雀狂烈伝	×	10800
マジシャンロード	9800	7800
みなさんのおかげさまです	×	12800
ミューティション・ネイション	×	9800
ライディングヒーロー	11800	9800
ラギ	×	9800
ラストリゾート	×	15800
リーグボーリング	×	11800
龍虎の拳	19800	12800
ロボアーミー	×	7800
ワールドヒーローズ	16800	9800
ワールドヒーローズ 2	21800	16800
コントローラー	5780	3800
麻雀コントローラー	×	1800
AVコード	1000	600
RFコンバーター	1500	800
RGBケーブル	1560	1200
ACアダプター	2800	2800
メモリーカード	2800	2200

エマーソン では **ゲーム基板** の **販売** と **買取り** をはじめました。　　下の表は中古売価です。

商品	価格
R-TYPELEO	25000
悪魔城ドラキュラ	48000
アッポー	12000
アラビアンファイト	65000
アンダーカバーコップス	40000
ウィロー	48000
ウルフファング	26000
エリア８８	85000
ガイアポリス	60000
海底大戦争	84000
カプコンワールドII	52000
餓狼伝説２	12000
餓狼伝説スペシャル	48000
ガンフロンティア	45000
ガンフォース	10000
キャディラックス	85000
キャプテンコマンドー	48000
キングオブドラゴン	38000
グラディウスII	20000
グラディウスIII	20000
ゴールデンアックスII	70000
コットン	24000
サイコソルジャー	54000
サラマンダ	20000
ストライダー飛竜	78000
ストリートファイター	35000
ストリートファイターII	15000
ストリートファイターIIダッシュ	40000
ストリートファイターII'ターボ	70000
セクションZ	18000
戦国エース	85000
ソニックウイングス	25000
ダークエッジ	65000
ダークシールII	16000
大魔界村	52000
闘いの挽歌	25000
達人	15000
達人王	24000
超時空要塞マクロス２	38000
天地を喰らう	70000
天地を喰らう２	98000
ドラゴンスピリット	38000
ドラゴンセイバー	68000
ナイツオブザラウンド	48000
ナックルバッシュ	58000
ナックルヘッズ	44000
ネオジオ MVS-1	78000
ハットトリックヒーロー	38000
ハットトリックヒーロー９３	140000
パニッシャー	78000
バブルボブル	22000
パロディウスだ！	22000
ファイターズヒストリー	60000
ファイナルスターフォース	30000
Vファイブ	24000
フェリオス	90000
ぷよぷよ	88000
プレミアーサッカー	78000
マーシャルチャンピオン	75000
マーベルランド	68000
魔界村	28000
マッスルボマー	148000
魔法大作戦	98000
ムーンウォーカー	15000
メタルブラック	45000
USネイビー	45000
ライフフォース	25000
リブルラブル	70000
ロストワールド	68000
ワールドヒーローズ２	15000
ワルキューレの伝説	98000
ワンダー３	45000
ベガ9000DX（中古）	38000
パナカスタム（中古）	15000
パナツイン（中古）	24000
コンボAV（中古）	10000

注意事項
- 各種コントロールBOXも買取りしています。
- 故障している物は買取りできません。
- インストラクションカード，説明書もいっしょに送って下さい
- JAMMA規格でない物は，ハーネスもいっしょに送って下さい。

家庭用ネオジオ＆基板の買取り価格はこのリストにのっている物に関しては中古売価の70%位で買い取りしています。
※その他の基板も高価買取り中！くわしくはTELにて　　※売価は変更する場合があります。



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間（AM11：00〜PM8：00）
FAX053-435-5454 FAXでも受付ています　　現金書留でも受付します

フランチャイズ店募集（静岡県内）

各種ゲームソフト・本体　高価　買取り中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

買取申込書

ゲーメスト 11月号	氏名（フリガナ）　　　印	生年月日　年　月　日生	年令　才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	（フリガナ）　　印
住所 〒 （フリガナ）					送金方法	郵便・銀行
					TEL	− −

GEMU²

御注文はお早めに!! 売り切れの際はゴメンナサイ!!



ア	
アラビアンファイト	55,000
アルカノイドリベンジオブドウ(Pナシ)	3,000
ウルトラマン	8,000
ウルトラ闘魂伝説	80,000
ＡＳＯ	12,000
ＦＩグランプリ	8,000
Ｘマン	35,000
オメガファイター	10,000
カ	
カプコンベースボール	8,000
ガルフストーム(Pナシ)	10,000
ガンフォース	15,000
奇々界々	8,000
キャプテンコマンド	40,000
クライムファイター	20,000
コラムス	35,000
コラムスII	12,000
サ	
ザ・ビッグプロレス	3,000
サプライズアタック	10,000
サンダードラゴン	15,000
少林寺への道	5,000
スーパーバレー	3,000
スーパーフォーミュラ	5,000
スーパーリーグ(Pナシ)	5,000
戦場の狼	35,000
倉庫番デラックス	15,000
ソニックウィングス	35,000
タ	
大工の源さん	15,000
ダイナマイトリーグ	3,000
ダイナミックC．C．(Pナシ)	15,000
達人	8,000
ＷＷＦレッスルフェスト	8,000
ダブルドラゴン２	10,000
タンク２(Pナシ)	15,000
タンクバスターズ	12,000
テキパキ	30,000
テトリス	20,000
ドガベン	10,000
テフレシア	4,000
怒号層圏(Pナシ)	35,000
ドラゴンブリード	18,000
トンマ	10,000
ナ	
熱血高校ドッヂボール	3,000
ハ	
パウンドフォーパウンド(Pナシ)	8,000
バトルフィールド(Pナシ)	3,000
バルバルークの伝説	3,000
バルーンブラザーズ	8,000
ビックストライカー	30,000
フィグゼイト	25,000
富士山バスター	35,000
ぷよぷよ	120,000
ブロックアウト	5,000
ボンバーマン	15,000
マ	
マイティガイ	8,000
魔境導士	8,000
ＵＳクラッシック(Pナシ)	3,000
妖獣伝	8,000
ワ	
ワールドカップ90	15,000
ワールドスタジアム90	12,000
クイズ	
クイズＤＡＮの反乱	7,000
クイズ魔Ｑの大冒険	10,000
クイズココロジー	15,000
クイズ廊下に立ってなさい	15,000
クイズ三國士	3,000
クイズ殿様の野望	3,000
クイズ激烈スクランブル	10,000

ゲムゲム今月のおすすめコーナー

雷電	30,000	ファイターズヒストリー	55,000
ストリートファイターII	30,000	ワルキューレーの伝説(ロム)	60,000
ストリートファイターIIダッシュ	50,000	ＳＤガンダムネオバトル	60,000
ストリートファイターII'ターボ	135,000	ブロックカーニバル	12,000
ゼロチーム	65,000	海底大戦争	75,000
ダークエッジ	70,000	ジンジンジックス	25,000
マーシャルチャンピオン	75,000	マクロス	35,000
ファイナルファイト	40,000	ガイアポリス	55,000
コスモギャングザビデオ(ロム)	45,000	キャデラックス	110,000
ドキューン	25,000	アンダーカバーコップス	45,000
スーパーバレー91	15,000	ワンダースリー	45,000

大型ゲーム機・筐体販売致します

チェイスＨＱ	150,000	レーザーゴースト	180,000
コンチネンタルサーカス	150,000	ＳＣＩ	200,000
スペースガン	150,000	ターボアウトラン	200,000
ウイニングランＳＤ	150,000	アウトランＳＤ	180,000
ウィニングランＤＸ	250,000		

各種クレジットカードもご利用できます。　送料は着払いとなります。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855

TEL 06(783)7855
〒577　東大阪市高井田本通５丁目２番

★御注文方法★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい)

●合計金額５万円以下の場合
先に商品をお送りします。(２万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します)
(２万円以下の場合はお客様負担になります)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後３日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後３日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後３日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引(ヤマト便、ゆうパック)もあります。

●合計金額５万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します(送料ゲムゲム負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

ゲムゲムの営業時間

月～金　9：30～18：00
土　9：30～17：00
日・祝　お休みです

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

高解像モニター使用の超掘出物

「業務用新品・中古筐体大特価販売中 大量注文・相談に応じます」

ついに販売！基板も激安!!

ナムコROM
テッドコネクション……5,000円
球界道中記……5,000円
マーベルランド……5,000円
バーニングフォース……5,000円
倉庫番DX……5,000円

その他ROM
クイズクエスト
クイズHQ
栄光の甲子園
ゆうゆのクイズでGO!GO!
ルナーク
地球防衛軍
（ALL 5,000円均一）

アイレムPCB
イメージファイト……10,000円
海底大戦争……90,000円
ドラゴンブリード……10,000円
フック……55,000円
メジャータイトル2……70,000円
ガンフォース……18,000円
アンダーカバーコップス……40,000円
ガンホーキ……20,000円
迷宮島……3,000円
ギャロップ……9,000円
ボンバーマン……12,000円
ボンバーマンワールド……50,000円
ロードランナー……15,000円
R−タイプレオ……23,000円
F1.ワンツーフィニッシュ……18,000円

SNK PCB
ゴールドメダリスト……5,000円
ネオ・ジオカセット（業務用）
龍虎の拳……8,000円
ネオジオハードキット……138,000円
（業務用）新品

カプコンPCB
キャディラックス……100,000円
ザキングオブドラゴンズ……45,000円
キャプテンコマンドー……50,000円
1942……13,000円
SFⅡダッシュ……60,000円
ストリートファイターⅡ……40,000円
ファイナルファイト……40,000円
F−1ドリーム……8,000円
マッドギア……8,000円
ラストデュエル……8,000円
1943……13,000円
SFⅡダッシュターボ……110,000円
バース……60,000円
ナイツオブザラウンド……40,000円
ワンダー3……40,000円
カプコンワールドⅡ……70,000円
マッスルボマー……238,000円
天地を喰らうⅡ……95,000円
パニッシャー……100,000円

コナミPCB
マーシャルチャンピオン……70,000円
バッキーオヘア……38,000円
ゼクセクス……25,000円
グラディウスⅠ……28,000円
グラディウスⅢ……23,000円
出たな!!ツインビー……23,000円
パロディウスだ！……23,000円
サプライズアタック……5,000円
リングの王者……18,000円
X-MEN……55,000円
ガイアポリス……60,000円
学問のすすめ……20,000円
サンダークロスⅡ……18,000円

セガPCB
ゴールデンアックスⅡ……90,000円
コラムスⅠ……40,000円
テトリス……23,000円
コットン……20,000円
青春スキャンダル……13,000円
システム18……18,000円
D.D.クルー……20,000円
アラビアンファイト……100,000円
まーまー雀……78,000円

タイトーPCB
大旋風……8,000円
飛翔鮫……8,000円
リングファイター……13,000円
リベンジオブドゥ（P付）……10,000円
達人……15,000円
FⅡマザー……30,000円
パニックロード……3,000円
侍日本一……10,000円
カゲキ……8,000円
ハレーズコメット……10,000円
西遊降魔録……8,000円
ドッヂボール……3,000円
タイガーヘリ……6,000円
ビーチバレー……5,000円
カダッシュ……13,000円

テクノスジャパンPCB
ダブルドラゴン……10,000円
ダブルドラゴンⅡ……10,000円
ドッヂボール部……4,000円
WWFスーパースター……10,000円

テクモPCB
クイズすくらんぶる……5,000円
クイズココロジー……10,000円
ブロックカーニバル……10,000円
サンダードラゴン……10,000円
クイズDNAの反乱……3,000円

データイーストPCB
デスブレイド……22,000円
ウルフファング……25,000円
ザ・グレートラグタイムショー……30,000円
タンブルポップ……10,000円
M.N.レジスタンス(P)……13,000円
魔境戦士……5,000円
空手道……8,000円
ワンダープラネット……5,000円
ファイターズヒストリー……60,000円

ナムコPCB
ナックルヘッズ……40,000円
ワースタ89、90……13,000円
デンジャラスシード……13,000円
ブラストオフ……13,000円
倉庫番DX……13,000円
ピストル大名の冒険……13,000円
コズモギャングザパズル……28,000円
クイズ魔Q大冒険……15,000円
システムⅠ……10,000円
システムⅡ……57,000円
ギャラクシアン……20,000円
クラックス……3,000円
タンクフォース……13,000円
F/A……30,000円
ギャプガ……30,000円
エクスパニア……20,000円

その他PCB
フィグゼイト……25,000円
セイブカップサッカー……45,000円
戦国エース……80,000円
SDガンダムネオバトリング……50,000円
サイバトラー……25,000円
ソルダム……15,000円
天聖龍……10,000円
チャタンヤラクーシャンク……35,000円
ブランディア……40,000円
アマテラス……10,000円
ファンタズム……10,000円
スーパーバレーボール……8,000円
スーパーフォーミュラ……10,000円
ロボキッド……8,000円
達人王……28,000円
学園パラダイス……8,000円
霊界導士……7,000円
ハットリス……3,000円
パイプドリーム……5,000円
SDガンダム……8,000円
サンダーノーブ……20,000円
スカッシュ……20,000円

麻雀PCB
華をやらねば……12,000円
麻雀やるなら……12,000円
バニラシンドローム……25,000円
リアル麻雀PIV（新品）……178,000円
コミック劇場……10,000円
七次元の妖精……10,000円
禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……5,000円
占い伝説……6,000円
グッドE雀……10,000円
トッテもE雀……13,000円
麻雀バリバリ……10,000円
早くやってよ、大予言……各5,000円

3,000円均一
ズームイン・革命・お嬢さん　スキャンダル麻雀・家元・キャンバスハンディング Gメン・花とおじさん・舞妓華　アイドル タロット麻雀　ファンクラブ　ギャル図館 実験ラブストーリー・夢物語・真由美ちゃん・麻雀学園Ⅰ、Ⅱ
トリプルウォーズⅠ、Ⅱ　各8,000円

ファイナルラップ3……65万
ラッドモビールDX……50万
ジャンケンマン(カードタイプ)11万
SCI　コックピットタイプ　18万
ポールポジションⅠ　ハーフタイム……10万
ワニワニパニック……43万
おしゃべりオーム(景品用)……7万
フィーバーチャンス(メダル)……8万
ウイニングDX……30万
タシタシ城……10万
グローリーER30A(両替機)……23万

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

[マリオカート(景品)5種セット⇨5,000円]

業務用パーツ(ボタン・レバー等)工具なども幅広く取り扱っています。

報！当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。

大手一流メーカー仕様 18インチテーブル筐体

本体価格　48,000円

早い者勝ち



☆18インチ高解造モニター使用(新品同様)。
☆モニター調整の楽なメンテナンスドア。
☆ヘッドホン端子、音量調節OK。
☆コントローラーはご注文により、別途見積り致します。(SFⅡ、クイズ、麻雀パネル、三和製パネル)。

全国配送可（別料金）

TS−18(左写真の筐体)
大好評につき、第一次ロット完売!!
➡再入荷致しました。
価格も¥48,000
→ASK

アイレムマドンナ筐体
¥198,000 にて販売開始!!なお当社販売表示価格には消費税は含まれておりません。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター

18
25



（ゲーセンと同じモニター）
（もちろん縦置きOK）

どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売　3,000円

MS8−18……15.5kg　ブラックフェイス等、54,000円　全く新しいモデルになりました。

景品の御注文、一箱から承ります。

●営業時間●
10:00〜19:00
定休日／日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

新住所　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468−1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287



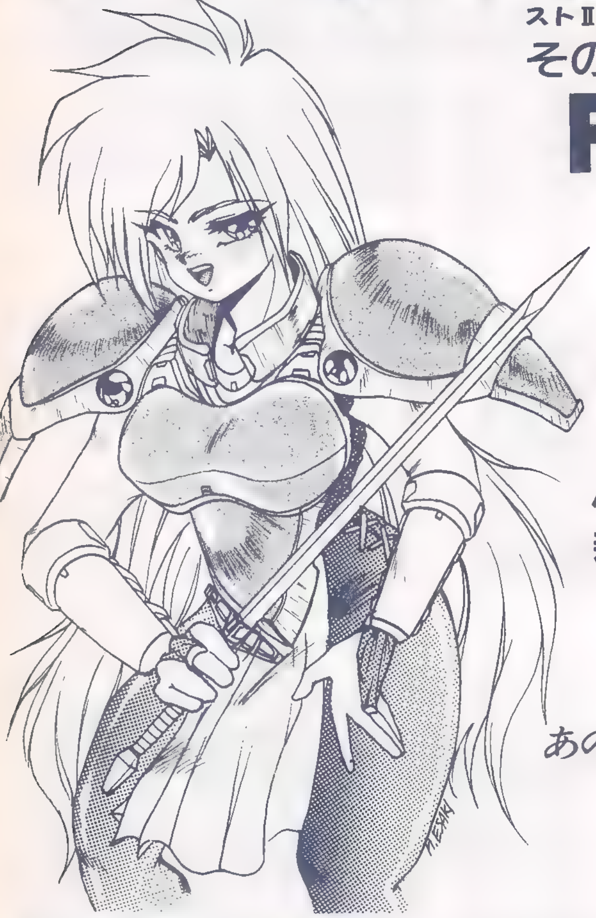
The **よくばり派**のきみに…

ストⅡ'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も (S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター)

MODEL: MP-92

PANA TWIN





ハッキリ言ってもう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
新価格¥38,000

- ●ストⅡ 対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス………… ¥3,000
- ●VHFユニット……… ¥3,000
- ●RGBケーブル……… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用…… ¥8,000
- ●メガドライブ用………… ¥3,000
- ●PCエンジン用(6ボタン対応)・¥8,000
- ●MSX用……………… ¥3,000
- ●連射基板……………… ¥3,000

あの闘いを再び—。いま、史上最強が集結する…!!

餓狼伝説スペシャル (Aセット)

&NEO・GEO基板とパナツインセット
価格¥188,000 税込です。(限定ですのでお早めに //)
さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット1本とハーネスサービスだっ //
※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます。

中古基板情報はFAXで! 24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

- 東京地区 03-3940-6000
- 名古屋地区 052-453-6000
- 大阪地区 06-455-6000
- 福岡地区 092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

PANA Custom(TM) ¥34,000

好評につき、販売開始 (パナツイン兄弟機)

ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用!さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP
※パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

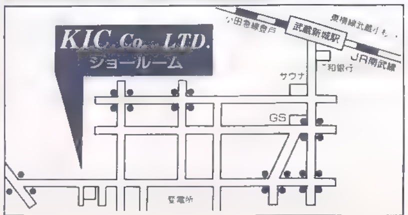
★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

振込先　住友銀行武蔵中原支店　普通520412(株)ケイアイシー

今月の目玉商品

PANA Custom(TM) トクトクセット

①コントロールBOXは……PANAカスタム
ゲーム基板は…………ストⅡダッシュ
それにハーネス付で………… ¥158,000
②ストⅡダッシュ(ターボ)もOK!…¥178,000
③ストⅡダッシュ基板のみ……… ¥128,000



営業時間
AM10:00～PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. (株)ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

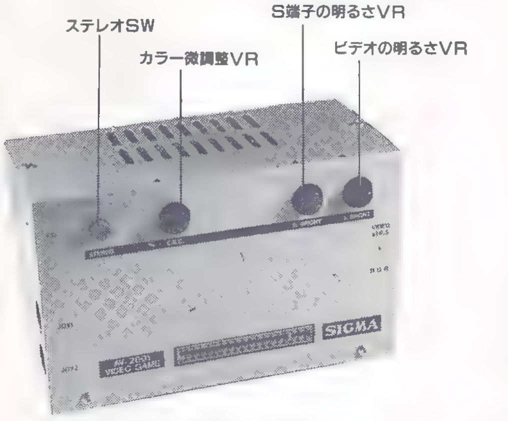
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱アペックス 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



別売コード

RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

型番AV-2001　¥25,000　付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意；AV-2001しか使用できません。以前発売の製品には対応していません。

4人用ハーネスを特注でつくります
質問、詳しい事、ご注文等は電話で！

★6ボタン専用PCエンジンコード★

●型番コードPC6…………¥4,000

(注意)　6ボタンのゲーム専用です。2ボタンのゲームは以前から発売しています型番コードPC2（¥2,000）を使用して下さい。

6ボタン用メガ・ドラコード開発中！

S-9用
Σ-2200用
Σ-6000用
別売コード



* スーパーFコン用コード(型番コードSF)¥4,000
* メガドライブ用コード(型番コードMD)・¥2,000
* PCエンジン用コード(型コードPC2)・¥2,000
* マスターシステム&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* AV2001用コード(型番コードAS)……¥2,500

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

めざせハイスコア!!

ついにビッグタイトルが同時期に発売！どちらかにしぼらないとつらそう。対戦でガンガン遊ぶのもいいけど、ハイスコア狙いも忘れるな！しかしシューティングがないなあ。

JOYCOM'S ☆＝6（11）

福島県いわき市平字白銀町１－４　☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム（セイラ・ガンダム）	1,134,800	PIYO状態！140万よゆう！！エリックⒻ	ALL (必)付 以下ノーマル設定
2	機動戦士ガンダム（ドム）	956,100	ちゃんとこいよな！！F´－YM, T	ALL (必)付
3	機動戦士ガンダム（シャア・ゲルググ）	802,000	貧乏もここまでくればりっぱ！SIM－A	ALL (必)付
4	機動戦士ガンダム（グフ）	794,700	奇態の新人？（ウソ）F´－Chi(書)	ALL (必)付
5	マッスルボマー（ブドー）	1,027,900	幼稚園児希望（本当）F´－CHI(書)	ALL (連)(必)付
6	マッスルボマー（スティンガー）	979,400	ゲリラ作戦展開中！水室万寿	ALL 土浦
7	マッスルボマー（ハガー）	826,200	今月は超幸せな奴 F´－Chi(書)	ALL (連)(必)付
8	マーシャルチャンピオン（アヴゥ）	547,800	もう限界!!エリックⒻ	ALL Ⓟ×ALLF×4
9	マーシャルチャンピオン（ケイオス）	525,500	まだ伸びる！NORI	ALL Ⓟ×ALLF×2
10	マーシャルチャンピオン（ゼン）	475,900	あと２万！SIM－A	ALL Ⓟ×10 F×4

ハイテクセガ高崎 ☆＝33（194）

群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーニングライバル（アーノルド）(連)	328,200	ESSAY CSD－槐ASH	ALL Ⓕ×4 (R=31)
2	バーニングライバル（クレーズ）(連)	301,200	ESSAY㊙大穴船長	ALL Ⓕ×5 (R－32)
3	バーニングライバル（ジャクソン）(連)(必)	1,321,600	ESSAY㊙大穴船長	ALL Ⓕ×3 (R=30)
4	バーニングライバル（サンタナ）(連)	292,800	ESSAY㊙新命明	ALL Ⓕ×4 (R=31)
5	バーニングライバル（真幻）(連)	370,000	いせえび勘太	ALL F×6 (R=33)
6	バーニングライバル（ミスター陳）(連)	567,180	ESSAY－ABN(料)	ALL F×4 (R=31)電消し×3
7	バーニングライバル（飛鳥）(連)	566,700	ESSAY CSD－槐ASH	ALL F×4 (R=31)電消し×12
8	バーニングライバル（ビル）(連)	362,100	ESSAY㊙新命明	ALL Ⓕ×4 (R=31)電消し×2
9	アウトランナーズ（ロシア）	3'16"38	ATF－K K	完走 マッドパワー
10	アウトランナーズ（ケニア）	3'19"41	ATF－KEN	完走 マッドパワー

モンテカルロ ☆＝3（13）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（スティンガー）	955,900	ま兵士YASUKI	ALL
2	マッスルボマー、（ハガー）	781,700	隆・拳・春麗・本田・ガイル・（ストII探せ）	ALL
3	マッスルボマー（タイタン）	694,100	I・N	ALL
4	マッスルボマー（シーブ）	488,200	まつざか兵士	ALL
5	ワールドヒーローズ２（ブロッケン）	8,098,600	魔B党－K・O	ALL
6	ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,426,500	瓜×4 梶ASH	ALL P×？(連) 18万はおとした
7	ウルフファング	ありますっただし2P側のジャンプボタ		
8		ンが不調.基板のバグと判明,気合を		
9		入れてやればバッチグー!でもイージー。		
10				

ジャック＆ベティ ☆＝0（11）

群馬県太田市東本町18－３　☎(0276)22－1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー	639,300	林	タックALL スティンガーアストロ
2	クイズ クレヨンしんちゃん	2,344,300	淋	ALL 85.8%
3	エメラルディア	184,792	淋	アドベンチャー 5－1
4	ぷよぷよ	1,254,779	KOR	ALL 680
5	ワールドヒーローズ２	8,182,100	PXH－PKM	ALLクリア ブロッケン
6	マーシャルチャンピオン	435,500	マルヒデくん	ALLクリア ホイ
7	マーシャルチャンピオン	401,700	マルヒデくん	ALLクリア レイチェル
8	マーシャルチャンピオン	424,600	PXH－PKM	ALLクリア ケイオス
9	V.R.	13'01"40	参考LON	37"84 ビギナー 20周
10	V.R.	16'33"96	参考LYN	エクスパート 20周設定

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝4（11）

栃木県宇都宮市二荒町９－４渋田ビル１Ｆ　☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ２（リョウコ）	7,466,700	６月に910万で、すでにやめてます(秘)02	ALL
2	ワールドヒーローズ２（フウマ）	7,442,300	お盆スペシャル☆KAZ☆	ALL
3	ワールドヒーローズ２（マッドマン）	5,748,500	相場昇	ALL
4	雙翼（ニック）(連)	3,754,000	TPF 宇塚正夫R（ほとんど限界！）	ALL 残0 D×7
5	サムライスピリッツ（ナコルル）	709,530	(秘)02－RIZ	ALL
6	魔法大作戦（チッタ）(連)	2,027,920	TPF (ビ)流ビート宇塚（愛車 ・ビート）	2－4
7	ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,299,600	絶対抜くなよ小山 MRO	ALL
8	マッスルボマー（シーブ・シングルマッチ）	701,500	コンピュータ並につかめれば100万はでる	ALL
9	ワールドラリー	64,919	マッスルボマーのCOMどうしのつかみあい	4－2 DP=25
10	エメラルディア（アドベンチャーモード）	363,870	はまるでワールドヒーローズ２の投げ返しだ	7－3

ゲームコーナーロム ☆＝0（2）

宮城県仙台市太白区向山２－２－17　☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガイアポリス	8,394	DRACOLL悪²	ALL エレイン・シー
2	ガイアポリス	7,683	あぷそ (へ)	ALL ハイマルス皇子
3	超時空要塞マクロスII	3,286,170	HAZ－(飯)	ALL ビギナー
4	超時空要塞マクロスII	4,045,930	HAZARD－お師匠	ALL エキスパート
5	大王	7,176,170	HAZARD－飯屋	14面 1up×3
6	ワールドヒーロー２	8,081,600	２号Jr. DDT様	ALL リョウコ P×16 D×0
7	ワールドヒーロー２	7,494,200	ゲームコーナー.01 店員２号	ALL ドラゴン P×18
8	魔王大作戦	2,153,060	HAZARD－飯屋	2－4ボス チッタ
9	魔王大作戦	2,084,430	あぷそ (へ)	2－4 ミヤモト
10	魔王大作戦	1,935,800	MAO (わ)	2－3 ボーン・ナム

ゲームセンタードリーム ☆＝2（10）

宮城県仙台市青葉区中央２－１－17　☎(022)222－7146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII（エキハート）	4,149,140	HAZARD－お師匠	ALL 連なし
2	魔法大作戦（ボーンナム）	2,383,840	ホネマニア若ェのHG	2－5
3	魔法大作戦（チッタ）	2,241,990	近々やる気爆発予定(飯)	2－5
4	魔法大作戦（ミヤモト）	2,287,230	ぴんく・ちゃん麗	2 5
5	ワールドヒーローズ２（ハンゾウ）	8,380,800	OAG²－ORE(邪)	ALL P×21 R36
6	ワールドヒーローズ２（ドラゴン）	7,507,100	OAG²－ORE(邪)	ALL P×19 R36
7	戦国エース（マイン）	1,754,900	B－発誤射 HAZARD－飯屋	ALL 万×5
8	ワールドラリー	66,331	チューS・Z・K	初級スタート EXP最級面
9	マーシャルチャンピオン（ティティ）	393,600		ALL P×8
10				

プレイランドファンタジア＆バレンシア ☆＝0（3）

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内　☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,506,090	ギャラクシー池田大作戦復活！！	2周目3面
2	ぷよぷよ	242,035	DDT	ふつうALL 580ブロック
3	ファイターズヒストリー（マーストリウス）	906,000	セーラームぅぅぅぅんサルト 「集」	1コインALL
4	マッスルボマー（チームバトルロイヤル）	434,100	"科学的に味わってみよう!!セーラーキマラ	2周目3面 キマ3＋タイタン
5	バーニングライバル（シンゲン）	232,400	OMF－しい	1コインALL
6	バーニングライバル（アーノルド）	176,900	ヒツジ飼い	1コインALL
7	バーニングライバル（クレイズ）	188,700	ヒツジ飼い	1コインALL
8	バーニングライバル（チン）	189,540	ヒツジ飼い	1コインALL
9	バーニングライバル（ビル）	231,500	ヒツジ飼い	1コインALL
10	バーニングライバル（ジャクソン）	278,000	ヒツジ飼い	1コインALL

ファミリーランドカーニバル ☆＝0（3）

福島県会津若松市中町３－53　☎(0242)28－2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（ハガーシーブ）	740,700	スクリュー一発3千点ばくだん男	チームバトルロイヤル
2	ワールドヒーローズ２（ハンゾウ）	7,017,300	もうちょっとだじょ～by古川	
3	ストリートファイターII'ターボ	1,014,000	K Y	ガイル
4	ストリートファイターII'ターボ	928,800	もうすこしだじょ～by梶内	E・本田
5	超時空要塞（エキスパート）	3,906,940	あと10万！byいのせ	連なし
6	魔法大作戦（チッタ）	1,504,730	まだまだ！byチッタ使い	連なし
7	魔法大作戦（ミヤモト）	1,774,910	通りすがりの流れ者！	連なし
8	戦国エース（アィン）	846,500	KS	連なし
9	戦国エース（天外）	749,100	R－S	連なし
10	エメラルディア（ノーマル）	4,190,584	こよーてAMT	LEVEL114

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝2（12）

北海道札幌市南区澄川４条３丁目　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ２（J・マキシマム）	9,013,200	あつし	ALL P×24 D×2
2	ワールドヒーローズ２（マッスルパワー）	9,158,800	あつし	ALL P×21 D×1
3	ワールドヒーローズ２（ジャンヌ）	8,884,800	NGT－キャサ夫	ALL P×22 D×6
4	ワールドヒーローズ２（ドラゴン）	8,713,000	NGT－キャサ夫	ALL P×22 D×5
5	ワールドヒーローズ２（エリック）	8,604,200	HU－FE－DMRDE	ALL P×22
6	ワールドヒーローズ２（シュラ）	8,501,300	リネカー	ALL P×23
7	サムライスピリッツ（覇王丸）	906,860	QS－リキさま！！Ⓡ	ALL 00%×11
8	戦国エース（アイン）	1,787,600	子子家庭は危機一髪で一発♡ ATS(札)	ALL 1万×8
9	ファイターズヒストリー（リー）	1,190,400	JBL－BANちょ	ALL
10	ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,378,300	JBL－BANちょ	ALL

NTK２店集計 ☆＝0（17）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア	5,435,891	（荒ハゲ）	Lv89 上級スタート
2	エメラルディア（アドベンチャー）	117,406	◎（ハゲ川）	LV 36 3－5
3	マッスルボマー	203,100	今井君（そう、例のあいつ）	スティンガー使用 キマラ
4	マッスルボマー	99,600	エッチな顔の今井君	シーブ使用 3人目
5	トップランキングスター	579,600	例のエロオヤジ そう！！ 今井君	加納 勝－6人目 TOP－RANK
6	機動戦士ガンダム	65,000	BAL 又の名を北山秀作21才	ガンダム 3面
7	機動戦士ガンダム	224,000	BAL 今回からこれ書く店員	シャア専用ゲルググ 6面
8	機動戦士ガンダム	221,600	JAF－AOIさん	ズゴック（シャア）
9	四川省II	183,200	BAL 只今彼女募集中	初級コース
10	四川省II	90,200	BAL みんな遊びに来てね	上級コース

ハイテクセガ青森＆新町 ☆＝2（13）

青森県青森市新町１－８－10　☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスI（エキスパート）	4,042,540	ボーナスだけで９万落ちてる ATS(札)	ALL 2P側
2	機動戦士ガンダム	417,100	星流学園ウラ番折鶴の結花 F.C Ⓣ	ALL グフ
3	バーニングライバル	224,580	結花復活！！ BY 折鶴の結花 F.C Ⓣ	ALL 真幻
4	魔法大作戦	2,035,240	ヤキソバドギューン！KALPA－七転八起	2－3 ボーンナム
5	マッスルボマー	238,900	やっぱり・・・くわん	タイタン 防衛0回
6	マッスルボマー	289,900	ユロメとチボーの仙台人くわん	スティンガー 防衛0回
7	マッスルボマー	257,400	DLR	ハガー 9人目
8	マッスルボマー	268,900	親不幸者くわん	ブドー 防衛1回
9	マッスルボマー	169,900	もぅだめかもしれない	コルト 6人目
10	マッスルボマー	180,600	２日前からはじめた KALPA－BSK	ロシア人 7人目

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（4）

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドラリー	69,584	INZ（女子高生キラー）	ALL 32P+S
2	エメラルディア（ノーマルモード）	6,581,678	OAG²－PON(鉄)	LV -82
3	エメラルディア（アドベンチャーモード）	1,001,662	アオヤマン－RYU	5－4
4	雙翼	2,462,100	(心)	2周目6－4 赤使用
5	サムライスピリッツ	ALLクリア	A M CAB(右)	シャルロット 半蔵
6	ワールドヒーローズ２（ハンゾウ）	7,098,700	OAG²－ORE(邪)	ALL 全機種ノーマル
7	ワールドヒーローズ２（リョウコ）	6,513,000	OAG²－ORE(邪)	ALL
8	ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,440,700	MAD（神戸のみんな見てるか）	ALL
9	ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,417,100	MAD（神戸のみんな見てるか）	ALL
10	餓狼伝説２（山田十兵衛）	1,215,700	OAG²－PON(鉄) 谷地田氏遊びに来て！	ALL

ガリバー熊谷店 ☆＝6（9）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8フォーラム秋山ビル1F・B1　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー (シングルマッチ)	971, 500	裏切り者が約1名 BAL－㊙	ALL P×13 スティンガー
2	マッスルボマー (チームバトルロイヤル)	866, 000	クソだよクソ BAL－㊙	ALL
3	ゼロチーム (スピード)	11, 955, 510	申請数予想1店 BLT－あつしZ	ALL ㊣㊙付 残1
4	シャドーフォース (ブルネット)	811, 990	BLT－ぷりんたACE	ALL㊙付
5	シャドーフォース (テング)	756, 870	テングはじめてやった人	ALL㊙付
6	マーシャルチャンピオン (ボビー)	503, 500	ホモーン岡崎	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームインDAIEI ☆＝3（9）

千葉県市川市南八幡4－7－7駅南ビルB1　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォー・オブ・エアロ	612, 200	星ぼえ夢	R7
2	オー・マイ・ガァー	581, 100	CCM おまた	LV. 58 マスター
3	エメラルディア (ノーマル)	9, 072, 388	ALT ㊟	LV. 213 上級
4	エメラルディア (アドベンチャー)	573, 078	MIRAGE MAR ㊎	ESCステージ
5	バーニングライバル	264, 300	ASH	ALL 飛鳥
6	メタモルフィックフォース	378, 500	NARAちゃん	ALL 蛮
7	ヘビースマッシュ	2, 079, 800	雅浅薇	ALL オーストラリア
8	ワールドラリー	66, 955	KIL	ALL 25ポイント
9	マッスルボマー	326, 800	NARAちゃん	2周目－2 ハガー
10	超時空要塞マクロスII	3, 376, 800	ZZG	ALL, 2P ビギナー

今市ゲームセンター ☆＝2（8）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーニングライバル (ジャクソン)	504, 400	TSC	1コイン ALL ㊣なし
2	バーニングライバル (真幻)	201, 500	モン吉	1コイン ALL ㊣なし
3	バーニングライバル (飛鳥)	188, 300	MIE	1コイン ALL ㊣なし
4	バーニングライバル (ミスター陳)	183, 200	ATS－MER㊖	1コイン ALL ㊣なし
5	バーニングライバル (アーノルド)	161, 900	モン吉	1コイン ALL ㊣なし
6	バーニングライバル (クレーズ)	148, 000	コーラ	1コイン ALL ㊣なし
7	戦国エース (ジェーン)	1, 494, 800	ATS－MER㊖	ALL 1コイン ㊣つき
8	戦国エース (アイン)	1, 601, 700	ATS－MER㊖	ALL 1コイン ㊣つき
9	天地を喰らうII (趙雲)	3, 556, 350	モン吉	ALL 1コイン ㊣なし
10	機動戦士ガンダム (グフ)	673, 900	コーヒー	ALL 1コイン P×8 D×1

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆＝2（5）

埼玉県所沢市緑1－3－7　☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説2 (不知火舞)	1, 381, 100	ACE	P×22
2	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	7, 749, 800	関根 宏紀	
3	クイズチャンネル クエスチョン	1, 941, 300	GACHAPIN	1 Coin ALL ショーバイ・コース95%
4	マーシャルチャンピオン (ホイ)	497, 500	PST－JUN	1 Coin ALL
5	マーシャンチャンピオン (ケイオス)	439, 700	P. S	1 Coin ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝3（3）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709) 3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー (スティンガー)	1, 005, 600	YBS -WIN 大里FC会長	PX15 2周 ギブ×8 クリア
2	メタモルフィックフォース (イワン)	438, 700	Rai 微炭酸無果汁果肉入	1万×2 P×2
3	機動戦士ガンダム (ドム)	609, 600	Rai 梅肉梅酉入	P×3
4	超時空要塞マクロスII (ミディアム連付)	3, 736, 170	GS－NAD	2P使用 ALLクリア
5	超時空要塞マクロスII (エキスパート連付)	4, 312, 930	HARD－CORE	2P使用 ALLクリア
6	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	9, 246, 500	HARD－TORA	P×22 D. K O×1
7	餓狼伝説2 (不知火舞)	1, 362, 100	HARD－TORA	8万×1 6万×1・ミス
8	魔法大作戦 (ボーンナム)	2, 927, 430	GS－NAD	12面
9	エメラルディア (ノーマル)	5, 866, 957	葉山です 日本工学院同期のAPEX－MYO君、	L 69
10	エメラルディア (アドベンチャー)	276, 424	八木原君元気？ 連絡下さい！！	L－48 5－5 南極海

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21　☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー (ハガー)	734, 600	晴海で破産？ ㊕	シングルマッチ ALL ノーマル
2	マッスルボマー (ザラゾフ)	666, 900	DDO	シングルマッチ ALL ノーマル
3	メタモルフィックフォース (蛮)	406, 800	やっぱり亜美ちゃん ㊕	ALL ノーマル
4	バーニングライバル (シンゲン)	287, 600	KAN	ALL
5	機動戦士ガンダム (ザク)	548, 300	BEL	ジオングまで ノーマル
6	トップランキングスター	859, 900	RYO	ALL ノーマル
7	ワールドラリー	60, 792	KEI	ノーマル イージーから
8	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3, 637, 630	でも未来ちゃんも好き ㊕	ALL 2P使用 連なし
9	龍神 (VAULGE)	1, 119, 160	最近ちょっと変 ㊕	ラスボス ノーマル
10	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	8, 144, 700	ナイス・ガイ超オモ コミケパワー爆発NA	ALL ノーマル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（16）

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	8, 482, 300	FIA	ALLクリア D×1 8本落ち
2	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	5, 744, 700	杉島 透	ALLクリア
3	ファイターズヒストリー (ジャン)	1, 176, 800	SRT－RYR	ALLクリア
4	ファイターズヒストリー (ミゾグチ)	1, 227, 700	SRT－RYR	ALLクリア
5	超時空要塞マクロスII (ミディアム)	3, 305, 000	カバはいいよね SAMだ！！	ALLクリア
6	超時空要塞マクロスII (エキスパート)	3, 807, 260	やっぱカバだね SAMだ！！	ALLクリア
7	マッスルボマー	307, 200	林 由美	タッグマッチ スティンガー使用
8	戦国エース	805, 900	坂本	アイン使用
9	ぷよぷよ	1, 206, 250	前回の雪辱Ⓝ	ALLクリア ブロック744
10	コズモギャングザ・ビデオ	13, 348, 250	池田純子	

プレイランドスカイシアター ☆＝36（124）

埼玉県深谷市西島町2－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドラリー	75, 212	REO－SP	ALL 完走
2	エメラルディア (アドベンチャーモード)	2, 117, 095	これって実力永パ？ PST－まもるさん	ALL LV. 4㊨－Ⓐ
3	マッスルボマー (スティンガー)	985, 700	TUG	ALL
4	魔法大作戦 (チッタ) ㊣	2, 377, 350	AJSP－たま夫	2－5後半
5	マーシャルチャンピオン (ジン)	542, 100	ふともも屋の皆さん 御苦労様♡USAMI	ALLⓅ F×3
6	マーシャルチャンピオン (レイチェル)	567, 400	柊BUG	ALLⓅ F×5
7	マーシャルチャンピオン (ゴルドー)	544, 000	KBB－魔王W㊖	ALLⓅ F×3
8	マーシャルチャンピオン (ホイ)	563, 400	マリア主義バンザイ♡ PST－JUN㊖	ALLⓅ F×5
9	マーシャルチャンピオン (ケイオス)	531, 800	てきとうチャラチャラ PST－STER	ALLⓅ
10	ファイターズヒストリー (リー) ㊣	1, 213, 800	ぼく「地球」実演記念 文化放送で絶賛放送中	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆＝23（59）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17　☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘビースマッシュ	2, 866, 900	必殺ハスを決めろ！！ Ⓡ－SATSUMA	ALL 日本使用 ㊂ ㊃10
2	機動戦士ガンダム (ドム㊙付き)	1, 165, 000	スカート着けて 宇宙を散歩 RaiⓈ	ALL Ⓟ×12 Ⓓ×4
3	マッスルボマー (シングル・シープ)	914, 600	GACHAPIN㊃ (燃えないゴミ)	ALL ㊣㊙付き Ⓟ×16
4	餓狼伝説2 (不知火舞㊙付き)	1, 588, 200	ビデオ買ってくれた人 ありがとう！FCMS	ALLⓅ Ⓕ8 Ⓓ13
5	餓狼伝説2 (キムカッファン㊙付き)	1, 583, 800	ハッピーコール ごんべえM	ALLⓅ Ⓕ10 Ⓓ14
6	F/A (5－WAVE㊣なし)	2, 002, 650	入荷10ヶ月遅れ FCMS	ALL F－16 残シールド×5
7	ニンジャコマンドー (ジョータイガー㊣付き)	12, 653, 620	高沢一成マン (光子力 高沢第25号高沢だ)	ALL
8	クイズ クレヨンしんちゃん	2, 454, 000	こたえ：3スリッパ GACHAPIN㊃	ALL 正解率88. 4%
9	キース＆ルーシィ (ルーシィ)	2, 949, 050	G. M. C. MARⓌ	ALL ランク＝帝王
10	クイズチャンネル クエスチョン	3, 380, 100	GACHAPIN㊃ (職業：給食当番)	ALL 96% ショーバイコース



君こそゲーメスト！

その1

ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
マッスルボマー	シングルマッチ	☆1,100,400	GOR−IDSⓈ	ハイテクセガ金沢（石川）
	チームバトルロイヤル	☆連920,100	わいえむ	サブカルチュア（福岡）
バーニングライバル	アーノルド	☆連328,200	ESSAY CSD−槐ASH	ハイテクセガ高崎（群馬）
	クレイズ	☆連301,200	ESSAY㊙大穴船長	
	ジャクスン	☆連必1,321,600		
	サンタナ	☆連292,800	ESSAY㊙新命明	
	シンゲン	☆連370,000	いせえび勘太	
	ミスター陳	☆連567,180	ESSAY − ABN㊞	
	アスカ	☆連566,700	ESSAY CSD−槐ASH	
	ビル	☆連362,100	ESSAY㊙新命明	
機動戦士ガンダム	ガンダム	☆必1,134,800	PIYO状態!!40万よゆう!!エリックF	JOYCOM'S（福島）
	ザク	☆1,283,000	久川㊔綾	荏原ゲームコーナー（東京）
	グフ	☆1,025,200	9月からソフマップでバイトH	
	ドム	☆必1,165,000	スカート着けて宇宙を散歩RaiS	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ズゴック	☆1,296,400	ついに対戦格闘に進出EGC−元MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
	ゲルググ	867,300	林原㊔めぐみ	
ワールドラリー		☆77,500	SEP−FECT−&T.E.	カジノカーニバル（東京）
メタモルフィックフォース		☆504,200	戦後処理班マスク1号（MSK）	サブカルチュア（福岡）
龍神	連付き	1,748,120	ウーキーIZAⓉ	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	連なし	☆1,510,380	アメリカ帰りのDAI	ニュースター（山梨）
ベビースマッシュ		☆2,866,900	必殺パスを決めろ!! 8−SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
エアーコンバット		☆130,150	JACKですワン	プレイシティキャロット高松店（香川）
トップランキングスター		2,472,000	DGD	個人申請　タイトーイン002スタジアム（大阪）
四川省II		☆連9,999,999+α	全国3名の皆様	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ナックルバッシュ		連必25,248,500	トム	プレイシティNASA杉本町（大阪）
エメラルディア	ノーマルモード	☆9,999,999+α	全国2店の皆様	
	アドベンチャーモード	☆3,499,538 右+Aボタン付き	UYK	GAME'S WiLL（京都）
マーシャルチャンピオン	アヴゥ	547,800	もう限界!! エリックF	JOYCOM'S（福島）
	ボビー	578,900	NAK	GAME'S WiLL（京都）
	陣	542,100	ふともも屋の皆さん御苦労様♡USAMI	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ゴルドー	544,000	KBB−魔王W㊉	
	レイチェル	567,400	柊BUG	
	禅	475,900	あと2万! SIM−A	JOYCOM'S（福島）
	ホイ	☆563,400	マリア主義バンザイ♡PST−JUN㊙	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ケイオス	☆531,800	てきとうチャラチャラPST−STER	
魔王大作戦	ガイン	連3,462,210	K.N	タウンスポットプレイランド（大阪）
	チッタ	☆3,611,550	最近あまり見てないんですケド…前田さん	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
	ミヤモト	☆連3,661,760	K.N	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ボーンナム	☆連3,648,660		
アウトランナーズ	北ヨーロッパ	3′16″69	UYK	個人申請　GAME'S WiLL（京都）
	スイス	☆3′14″41	UYK	GAME'S WiLL（京都）
	アトランティック	3′17″54	UYK	個人申請　GAME'S WiLL（京都）
	スペイン	☆3′14″75	UYK	GAME'S WiLL（京都）
	ケニア	☆3′19″41	ATF-KEN	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ロシア	☆3′16″38	ATF-K.K. TURKEY	ハイテクセガ高崎（群馬） GAME'S WiLL（京都）
	中国	3′15″84	ベジータ㊎㊐	ハイテクセガ神戸（兵庫）
	日本	☆3′16″55	TURKEY	GAME'S WiLL（京都）
	ホンコン	☆3′19″07		
	オーストラリア	☆3′17″16		
シャドーフォース		☆連874,920	G.M.C.やちょ	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ダブルウィング		☆連3,754,000	TPF−宇塚正夫'R（ほとんど限界!）	プレイシティキャロット二荒店（栃木）
ゼロチーム		13,081,150	零神　まかさま	個人申請　ゲームプラザミッキー（広島）

今月は基板売りも出回ったマッスルボマーが一番人気。同じ1人プレイでもシングルマッチとチームバトルロイヤルで人気が分かれたため、2部門で集計です。キャラ別集計はあまり意味がないとのことなので考えていません。

バーニングライバルは初回からハイテクセガ高崎が独占。同店はやると決めたゲームにはハイスコアラーが団結して取り組んでいるようで、チームワークの高さが感じられる。

機動戦士ガンダムは表のように6部門で集計。ガンダム、ザクなどほぼ同性能の2キャラが選べる部門は一緒にしています。このゲームは弱と強を同時に押すと、強の技よりさらに強く、点の高い技が出るため、これを必殺技で当てて稼いでいるようです。一部に必殺技（同時押し）ボタン付きのスコアが出ているのは、この稼ぎをしやすくするためです。

ワールドラリーはスコアで集計しました。ドライバーズポイントには特にこだわっていません。

メタモルフィックフォースは10店ぎりぎり集まったので今回から集計。キャラ別にしてもあまり点差が出なさそうなので、分けない予定です。

龍神はボスを倒す時間でボーナス点に差が出るので、連射別に集計します。

ヘビースマッシュは1か月

池袋プレイランドラスベガス ☆=5 (17)

東京都豊島区西池袋1−22−4　☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（シングル）	818,200	YUN. EF	ゴメス　ALL
2	マッスルボマー（チームバトルロイヤル）	851,900	てしてし	スティンガーアストロCOM　コインクリア
3	龍神（連無）	1,492,160	ドラムだれかやってくれ超絶トリスタDAI	4号機　1コインALL
4	バーニングライバル（ジャクソン）	675,900	BNG−K. H（あと3万）	ALL　1コインP×4
5	大王（連無）	11,970,810	つかれた　DMD	2周クリアー
6	オーマイガァー	702,500	FLAP−ANP	マスターLV69
7	メタモルフィックフォース	453,300	まだまだ進化中FLAP−ANP	クロード　1COIN ALL　1万点×2
8	エメラルディア（アドベンチャー）	2,028,399	765おちFLAP−ANP	ALL LV158
9	ヘビースマッシュ	2,091,600	恐怖!?（N）伝説	ALL 日本　61−1
10	ぷよぷよ	1,599,397	10面まで出来てもこんな点じゃ……（N）	ふつうスタート ALL776

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=33(249)

東京都千代田区神田神保町2−14−4　☎(03)3262−2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2（マッドマン）	9,152,700	ウメはやめてね♡MPS−まい　ん㊌㊎	ノーマルALL㊇ D×8
2	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	9,965,800	㊓	ノーマル2本おち D×8
3	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	9,272,800	㊓	ノーマルALL㊇ D×9
4	ワールドヒーローズ2（マッスル）	9,885,900	㊓	ノーマルALL㊇ D×5
5	V・V	35,808,140	JML−星白金−YJJ	ノーマルALL
6	V.R.（TWIN中級）	2′30″62	決め手はショートカット！中級歴10日DE	ノーマルALL
7	V.R.（TWIN上級）	3′15″25	決め手はヘアピン！上級歴7ヶ月　DE	ノーマルALL
8	クイズチャンネルクエスチョン	2,776,100	GACHAPIN	ノーマルALL
9	インディアナジョーンズ（ゆらしなし）	1,533,484,530	YOK	ノーマル？
10	ゲットアウェイ（ゆらしなし）	1,971,003,500	ふふふ	LOOP30回

荏原ゲームコーナー ☆=40(275)

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館　☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム（ズゴック）	1,296,400	ついに対戦格闘に進出EGC−元MKZ	ALL P×17 シャア　D×5
2	機動戦士ガンダム（ザク）	1,283,000	久川㊔綾	ALL P×16 シャア　D×7
3	機動戦士ガンダム（ドム）	1,083,800	會心の一撃ピヨ〜ン	ALL P×14 D×5
4	機動戦士ガンダム（グフ）	1,025,200	9月からソフマップでバイトⒽ	ALL P×10 D×2
5	機動戦士ガンダム（ゲルググ）	867,300	林原㊔めぐみ	ALL P×11 シャア　D×1
6	ファイターズヒストリー（レイ㊣）	1,411,300	山崎Ⓥ和佳原	ALL
7	ファイターズヒストリー（フェイリン㊣）	1,360,600	白鳥Ⓥ百里	ALL
8	ファイターズヒストリー（ミゾグチ㊣）	1,308,800	西原Ⓥ久美子	ALL
9	ファイターズヒストリー（ジャン㊣）	1,201,300	矢島Ⓥ晶子	ALL
10	ファイターズヒストリー（マーストリウス㊣）	1,188,200	速水Ⓥ奨	ALL

キャッスル&YOU² ☆=21(285)

東京都町田市原町田6−14−8　☎(0427)28−8693(キャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦（チッタ㊣）	3,448,070	ばるとりっ君ば	ALL
2	魔法大作戦（ボーンナム㊣）	3,408,070	K. N	ALL
3	戦国エース（天外㊣）	1,837,200	VXV（空スタート&タヌキ×1）	ALL　風、雷　万×8
4	戦国エース（原内㊣）	1,853,600	JAG−WOP	ALL　雷、雷　1万×6
5	ワールドヒーローズ2（ドラゴン㊣㊙）	9,390,300	NGT−キャサ夫	ALL㊇　R45 D×9
6	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ㊣）	9,431,400	NGT−キャサ夫	ALL㊇　R47 D×11
7	ワールドヒーローズ2（J・カーン㊣）	9,028,600	JBL−NGT−ONY	ALL㊇　R42 D×6
8	ワールドヒーローズ2（エリック㊣）	9,045,200	NGT−キャサ夫	ALL㊇　R40 D×5
9	ワイルドパイロット	10,368,400	まえしまかな♡	ALL HIT526
10	ウォリアーブレード（ソフィア㊙）	495,970	Mr. しおしお君	ALL

ゲームセンターコパIII ☆=15(82)

神奈川県秦野市南矢名62−42　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍神（PHALCYON㊣付）	1,748,120	ウーキーIZAⓉ	ALL
2	シャドーフォース（カイ㊣付）	874,920	G. M. C. やちょ	ALL ボーナス面なし
3	エメラルディア（アドベンチャー）	2,911,9 2	KMC−TEM㊙	ALL LV149
4	エメラルディア（ノーマル）	7,147,300	PIA−M. T	上級スタート
5	オーマイガァー	519,100	KMC−TEM㊙	LV51
6	雙翼（ニック㊣付）	3,521,700	TTP研−菊地	ALL
7	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ㊣付）	8,526,600	あしかわ	ALL
8	四川省II（初級㊣付）	9,999,999+α	3名達成	※全機種ノーマル
9	戦国エース（アイン㊣付）	1,849,300	KMC−TEM㊙	2周ALL
10	ソニックウィングス（F−14㊣付）	1,650,300	無念（0点）	2周ALL 1万×2

ゲームセンターUFO 4店集計 ☆=8 (98)

東京都町田市旭町1−7−5　☎(0427)29−5603

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2（ブロッケン連必付）	8,728,800	アイアンリーガー燃え燃え君URX−BT夫	P×21　40R D×6
2	ワールドヒーローズ2（J・カーン連付）	8,387,200	さすらいの地方巡業者Ⓙ−NGT−ONY♡	ALL
3	ワールドヒーローズ2（ラスプーチン連付）	7,774,400	アイ・ラブお父さんVS完熟お父さん♡BT	P×22　39R D×3
4	ワールドヒーローズ2（エリック連付）	8,222,200	さすらいの地方巡業者2！NGT−キャサ夫	ALL
5	機動戦士ガンダム（グフ）	554,200	僕には還れる所があったんだ…ⒻBIG−K	P×6 D×3
6	マッスルボマー（シープ連付）	677,600	次回はアドンに挑戦！チャレンジ野郎横山㊙	P×3　ALL
7	メタモルフィックフォース（蛮・連必付）	414,600	ついに購入！次のさぶマニア♡セーラー福島	ALL　1万×3 BONUS=1
8	メタモルフィックフォース（クロード・連必付）	467,800	君がさぶなら僕はサムソン♡ゲイビーチ横山	ALL　1万×4 BONUS=2
9	メタモルフィックフォース（マックス連必付）	421,200	ダンプ大五郎を愛する男セーラー福島♡兄貴	ALL　1万×0 BONUS=2
10	メタモルフィックフォース（イワン・連必付）	466,300	スポーツ野郎地獄責めアドン購入予定者野村	ALL　1万×4 BONUS=2

カジノカーニバル ☆=2 (16)

東京都立川市柴崎町3−2−16　☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーニグライバル	173,000	まさとⓉ	クレーズ 1コインALL
2	バーニグライバル	382,400	まさとⓉ	ジャクソン 1コインALL
3	バーニグライバル	138,800	KEI	サンタナ 1コイン初クリア
4	ワールドラリー	77,550	SEP−FECT− &T、E	ALL 50PTS
5	ストリートファイターII' ターボ	1,577,600	ひざまくら	ALLガイル
6	機動戦士ガンダム	706,400	CCB	MSM−07S 1コインALL
7	機動戦士ガンダム	511,700	ジーン　バビョーンちょっち	ノーマルザク
8	機動戦士ガンダム	515,900	ホイミンタラシマ	グフざんす
9	機動戦士ガンダム	707,600	ジーンと塩	ALL　赤ザク
10	龍神	1,453,540	ジーンとおもちゃ	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2（9）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（日本）	3′18″32	KLM悪人	ALL マッドパワー
2	アウトランナーズ（香港）	3′21″92	Tiny－DIL	ALL マッドパワー
3	クイズ早押し選手権	620	FGD－かに	ALL つまんねー
4	マッスルボマー（シングル）	762,300	JDF	ALL　ハガー
5	マッスルボマー（チームバトル）	665,400	T・PAC－Y．Y	ALL　ハガー CPUアストロ
6	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,225,700	KPL－RAG	ALL P×21
7	ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	7,786,400	T・PAC－BBC	ALL P×15 Dio2つとった
8	ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	6,624,900	RAI　改め　都久都	ALL P×14
9	戦国エース（アイン）	1,639,400	T・PAC－笑ごまF ORNA	ALL　1万×1 (連)
10	戦国エース（天外和正）	1,634,700	Tiny－DIL チキンNo2	ALL (連) 天外しかやらん

グリーンプレイランド ☆＝1（1）
岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0557)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	RYU584,950	「サムライってスコア集計ないらしいぞ」「と	1c ALL
2	サムライスピリッツ	RYU515,970	ても熱そうなのにねぇ」「そのかわりタイム	覇王丸
3	サムライスピリッツ	RYU472,460	トライアルみたいなのやらないかなぁ」「そ	1c ALL 柳生　十兵衛
4	サムライスピリッツ	BAL805,780	りゃお前が使ってるの覇王丸だからな」「減	1c ALL 王虎
5	サムライスピリッツ	BAL506,686	り過ぎなんだよありゃ」「格闘ゲームの醍醐	1c ALL ガルフォード
6	サムライスピリッツ	BAL494,120	味は減りにあると言っても過言ではないに違	1c ALL 服部　半蔵
7	サムライスピリッツ	BAL485,600	いない　フッ」「なんだよそりゃ　それは春	1c ALL タムタム
8	サムライスピリッツ	BAL424,060	麗に対するあてつけか」「別にそんな事言っ	1c ALL 不知火・幻庵
9	サムライスピリッツ	T、U565,290	てねえだろ」「く…つ…強かった時代がなつ	1c ALL 千両　狂死郎
10	サムライスピリッツ	T、U436,300	かしいノーマルストII」「スーパー期待!.」	1c ALL 橘　右京

アミューズメントスクウェアYOU&I ☆＝3（3）
岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(0582)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII	3,693,760	MIG－SRM	ALL ミディアム　連付
2	超時空要塞マクロスII	3,209,450	MIG－L′ ALL	ALL ビギナー　連付
3	機動戦士ガンダム	903,400	MIZ神－ZZ(か)	ALL P×14 赤ズゴック
4	魔法大作戦	2,825,230	MIG－SRM	2－6 ボーンナム　連付
5	エメラルディア	8,066,363	GAC－(S)MAX	ノーマル上級 L　132
6	エメラルディア	326,569	GAC－BROS－RCT	アドベンチャー 6－3
7	ワールドヒーローズ2	8,090,800	ASY－M・T	ALL C・キッド　連付
8	ワールドヒーローズ2	8,070,800	ASY－SUR	ALL エリック　連付
9	マッスルボマー（チーム）	828,100	Feだってばさ！	ALL(連)アストロ スティンガー使用
10	マッスルボマー（シングル）	1,011,000	ASY－RATT－KAME	ALL シーブ使用　連付

アイリン夢空間 ☆＝2（2）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(05832)7－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（スイス）	3′17″40	M・ZEST－SDI －SHYBOY！Ⓚ	マッドパワー
2	アウトランナーズ（スペイン）	3′16″41	DR	マッドパワー
3	アウトランナーズ（ロシア）	3′17″60	近江からの使者	マッドパワー
4	アウトランナーズ（日本）	3′18″96	TRM－2代目音無響子（DOM）	マッドパワー
5	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′21″92	もーすぐ2児のパパ！FC3S－GEN兄	マッドパワー
6	戦国エース（天外）(連)	1,888,000	VXV	全2周ALL 1万×11　風神×2
7	超時空要塞マクロスII（エキスパート）(連)	4,394,130	SDI　RATT　PAN	ALL　2P側
8	マッスルボマー（シーブ）(連)	1,016,600	ASY－RATT－かめ	ALL
9	魔法大作戦（ミヤモト）(連)	3,072,040	SDI－RATT－MKC！(は)	2周目6面　王様
10	バーニングライバル（シンゲン）	219,000	ゼブリーズαTuM －RATT－HIKO	ALL

西銀座ゲームプラザ ☆＝3（7）
山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	1,072,953	池袋プレイランドラスベガスの店員さん常連	ALL B=677
2	オーマイガァー	758,500	のみなさん夏休み中はお世話になりました。	LV74
3	エメラルディア	1,674,585	本当にありがとうございました。　ANP	ALL アドベンチャー
4	ワールドヒーローズ2	7,918,200	FLAP－ANP	ALL フウマ　P×18
5	機動戦士ガンダム	615,900	FLAP－二代目総師 MAD	ALL グフ　P×？
6	バーニングライバル	203,200	FLAP－二代目総師 MAD	ALL ビル　P×1
7	バーニングライバル	220,710	FLAP－二代目総師 MAD	ALL ジャクソンP×1
8	バーニングライバル	231,080	FLAP－二代目総師 MAD	ALL シンゲン　P×3
9	アウトランナーズ	3′24″00	Rayzuck AOR#01	日本 スピードバスター
10				

アップル流通店
静岡県静岡市東千代田1－7－8　☎(054)263－9373

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ノストラダムス	3,017,800	WAD－MKT(ま)KYO	1C7面1P側 連なし
2	ノストラダムス	3,850,900	WAD－MKT(ま)KYO	1C7面2P側 連なし
3	機動戦士ガンダム	600,800	MAU	1cALL ズゴック使用
4	エメラルディア	390,662	UMA	1c8－4 アドベンチャー
5	バーニングライバル	282,400	WIZARD	ALL　サンタナ D×3
6	アウトランナーズ（ロシア）	3′17″37	WAD－MKT(ま)KYO あと0.9秒	1cALL 1人だ
7	アウトランナーズ（スイス）	3′16″28	WAD－MKT(ま)KYO	1cALL 1人だ
8	アウトランナーズ（中国）	3′18″62	WAD－MKT(ま)KYO	1cALL 1人だ
9	アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3′19″24	WAD－MKT(ま)KYO あと2.5秒	1cALL 1人だ
10	アウトランナーズ（香港）	3′21″68	WAD－GC－WISE(ま) ASはやる!!	1cALL 1人だ

ゲームinプリンス ☆＝2（2）
静岡県清水市天神1－2－6　☎(0543)64－8012

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦（ミヤモト）	2,412,010	ミヤモトLOVERS たけゆう	C　2－5 連付き
2	魔法大作戦（チッタ）	1,910,140	チッタロリコンズ RGT－AXS(や)	1C　2－3 連付き
3	超時空要塞マクロスII（ビギナー）	3,303,170	CMM	1CALL 連付き　2P側
4	ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	9,229,900	ジュアリス・ズボボタマスIII世	1CALL(ハ) 連なし
5	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	7,221,800	ジュアリス・ズボボタマスIII世	1CALL 連なし
6	機動戦士ガンダム（シャア用ズゴック）	526,300	アナベル・ガトー	ジオングまけ P×5
7	アウトランナーズ（日本）	3′17″54	プリンス・ゆき	マッドパワー
8	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′19″10	わいず(笑)	マッドパワー およそあと2秒！
9	アウトランナーズ（スペイン）	3′16″55	K・N・Y	マッドパワー
10	ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,290,700	ALS	1CALL 連なし

夢空間ファンタジー ☆＝1（4）
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）(連)付レバー連付レバー下ナダメ付	1,549,300	とりあえずクリアだけ あすたろと！？	ALLツメ×1 連射切替装置付き
2	マッスルボマー(連)付（タッグマッチ）	848,400	ねびろす？！	ALL ハガー・アストロ
3	ダライアス(連)付（Zコース）	5,493,950	SIL	ALL
4	ぷよぷよ	428,811	AXZ	ALL
5	エメラルディア(連)付（ノーマルモード）	5,989,783	M－ZEST－AIM	
6	エメラルディア(連)付（アドベンチャー）	7－5	上とおんなじ大阪よりの人。来店ありがとう	
7	戦国エース(連)付（アイン）	1,344,000	EDT－ラッキースター H．S	2－7
8				
9				
10				

ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆＝1（8）
神奈川県横浜市緑区美しが丘1－5－8　☎(045)903－4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーニングライバル（ジャクソン）	514,400	謎のウルトラセブンⓀ	全ゲーム標準設定 ALL P×5
2	バーニングライバル（ビル）	201,600	M．S	ALL P×6
3	バーニングライバル（サンタナ）	178,100	謎の覆面レスラー M．S	ALL P×7
4	バーニングライバル（飛鳥）	178,000	CSC	ALL P×5
5	バーニングライバル（ミスター陳）	176,700	謎の中国人M．S	ALL P×5
6	バーニングライバル（クレーズ）	148,500	謎の超サイヤ人M．S	ALL P×1
7	クイズ クレヨンしんちゃん	478,500	やれば～	
8	機動戦士ガンダム	277,000	謎のPOTENZA RE710	8人目 ガンダム－アムロ
9	機動戦士ガンダム	70,500	NEW－TYPE	2人目 ザク－シャア
10	マッスルボマー（タイタン）	250,400	それは人の革新	8人目

ゲームプラザニューヨーク ☆＝2（5）
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎(0467)44－0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦（ガイン、(連)付き）	3,093,660	ECM－SSI－S．I	2－6ラストバシ 1周目184万
2	魔法大作戦（チッタ、(連)付き）	3,453,770	ECM－FISCHER	2周ALL　残3 1周目186万
3	魔法大作戦（ミヤモト、(連)付き）	3,352,940	ECM－SSI－S．I	2周ALL　残1 1周目176万
4	魔法大作戦（ボーンナム、(連)付き）	3,502,220	VMT－RED	2周ALL 1周目188万
5	戦国エース（天外、(連)付き）	1,833,800	ECM－SSI－S．I	ALL 1万×9
6	エメラルディア（アドベンチャー）	1,236,892	VMT－DAN	8－6 LV－155
7	エメラルディア（ノーマル）	6,922,744	VMT－DAN	LV－84
8	バニッシャー	8,253,400	VMT－DAN	ALL　残1
9	機動戦士ガンダム	665,600	るしふぁ～92年型なおし	MS－07ALL P×8　D×3
10	マッスルボマー	595,800	A・K	タイタン&アストロ ALL

プレイスポット・サン ☆＝1（59）
神奈川県小田原市栄町1－14－57　☎(0465)23－3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム（グフ）	543,300	ぶる吉8！！	1コインALL P×5
2	機動戦士ガンダム（ガンダム）	355,000	ぶる吉8！！	1コインALL P×1
3	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	1コインALL	配島くん	ノーマル
4				
5				
6	海底大戦争	1コイン3面	OSA？ いえっ！！しゅーじ君	たすけてくださ～～い
7	サムライスピリッツ（シャルロット）	10人目	ナコルルきらい！！ ぶった切りの女・春姉	ノーマル
8	魔法大作戦（ボーンナム）	2－5	超一っ穴ウメ ヤル気ナシ？	2ケ月前のスコア
9	戦国エース（ジェーン）	最終面	あと少しだったのに… 春姉	ノーマル
10	バーニングライバル（サムライ）	初プレイクリア	HIFS－SAG	1コインALL ノーマル

ハイテク遊園ニュースター ☆－0（1）
山梨県甲府市城東2－10－22　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスル・ボマー	771,500	なかゆう	シングル・ALL ラッキー・コルト
2	マッスル・ボマー（バトルロイヤル）	502,900	Y．H	スティンガー &アストロ
3	龍神	1,510,380	アメリカ帰りのDAI	おみあげクリアー 4号機
4	バーニングライバル	268,700	KAN	1コインALL 真幻
5	バーニングライバル	192,100	KAN	1コインALL サンタナ
6	アウト・ランナーズ	3′25″12	A．O．R　#01 Rayzack	スピードバスター 2連MTジャパン
7	アンダーカバーコップス	9,048,360	小松 "もっと恵みを!!" みつぐ	ヘリコの中で爆死 マット
8	ワールドヒーローズ2	6,771,500	ピッケ	1コインALL エリック
9	シャドー・フォース	467,290	田中40cm	1コインALL
10	キャディラックス	3,657,500	BENAND TAKESHI	1コインALL ムスタファ

ハイスコア通信 ―お店から①

●NTK（北海道）
サムライスピリッツが対戦台のほかに3台（そのうち1つは40インチ）あります。また、餓狼2、ワーヒー2、ファイターズヒストリーの対戦台もあるので近くに住んでいる人はドンドン乱入しにきてください。

●ハイテクセガ青森&新町（青森）
兄貴募集中！ by新町店長相内「うおー！あにきーっ!!」セガ青森では、女性スタッフを募集中！18才以上の若い娘がいいなー！

●JOYCOM'S（福島）
土浦北店、水戸駅前店も合同で集計していますので、各店のハイスコアラーの方々の申請もお待ちしております。

●PCキャロット二荒店（栃木）
バブルトラブルとビーストバスターズ入荷!!いつまであるかわからないのでお早めに…（もうなかったりして）

●ノーベル&ヒノーズ（東京）
ただ今当店は最高につまらない店です。新作なんてほとんどありません。常連がやっているのはピンボールばかりです。はっきりいってもうダメでしょう。入荷の悪さと、入荷しても時期の遅さは全国2位くらいじゃないでしょうか。それでも来てくれた方、どーもです。

●荏原ゲームコーナー
連続コラム「恐い人の話」第2回
事件の重大さを感じたEGC幹部が追跡調査を行ったところ、意外にも坂口さん（本名）は無実と判明。真犯人はいったい誰なのだろう？（つづく）

●ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
気合の入ったスコアラー募集！（ノーター不可）遠征の方も大歓迎（宿完備）担当S・Iーまで。

●プレイスポットサン（神奈川）
新しいハイスコアラー求む。近くに来たら遊びに来てね。by第2の担当ばるねい

●ゲームインプリンス（静岡）
当店のアルバイターが入院してしまいました。みなさん健康には気をつけましょう。

●AMスクウェアYOU&I（岐阜）
タンスポからはるばるの遠征、誠にありがとうございました。

●ハイテクセガ金沢（石川）
ESSAY㊙新命明氏、CSD－槐ASH氏、ご来店ありがとうございました。また遊びにきてください。

つづく

君こそゲーメスト！

その2

超時空要塞マクロスII	ビギナー連付き	☆3,762,480	CYCLONE－HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ビギナー連なし	3,681,920	CYCLONE－HURRICANE	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ミディアム連付き	☆4,062,240	京城屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ミディアム連なし	3,907,010	京城屋	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
	エキスパート連付き	☆4,601,540	CYCLONE－R・T	チャレンジバンバン（愛媛）
	エキスパート連なし	☆4,425,130	CYCLONE－R・T	個人申請 タイトーイン002スタジアム（大阪）
ワールドヒーローズ2	フウマ	☆連9,226,500	CYCLONE－NEC	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	ドラゴン	☆連必9,418,800	HIZ－ASM	
	J・カーン	連9,028,600	JBL－NGT－ONY	キャッスル&YOU²（東京）
	ジャンヌ	☆連9,431,400	NGT－キャサ夫	
	マッスルパワー	☆連9,989,600	（株）アキューABAえもん	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	エリック	☆連9,045,200	NGT－キャサ夫	キャッスル&YOU²（東京）
	リョウコ	☆9,965,800	㊓	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	シュラ	☆連必9,265,800	HYAKU－PROFESSOR	キャッスル&YOU²（東京）
	マッドマン	9,152,700	ウソはやめてね♡MPS-まいん水緑	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	マキシマム	連9,182,700	DGD	タイトーイン002スタジアム（大阪）
戦国エース	ジェーン	☆連1,898,400	ウーキーMST	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	天外	☆連1,904,500	VXV	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	犬王丸	連1,821,700	WXW	個人申請 GAME'S WiLL（京都）
	アイン	☆連1,905,300	HYAKU－UGF	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	源内	連1,853,600	JAG－WOP	キャッスル&YOU²（東京）
キャディラックス		☆連必4,639,700	CYCLONE－R・T	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ガイアポリス	連付き	13,053	Oちゃんだよ～んTMC－SANふ	イーストランドファミリーガーデン（岡山）
	連なし	12,708	祈り届きました♡ウーキーICE	個人申請 ウィルトークタイトー高知（高知）
クイズチャンネルクエスチョン		3,380,100	GACHAPIN四（職業：給食当番）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ファイターズヒストリー	レイ	連1,411,300	山崎V和佳奈	荏原ゲームコーナー（東京）
	フェイリン	連1,360,600	白鳥V由里	
	リョウコ	☆連1,461,600	G.M.C.やちょ	GAME'S WiLL（京都）
	マトロック	連1,362,100	まだいけます AFO	個人申請 GAME'S WiLL（京都）
	サムチャイ	☆連1,513,600	G.M.C.やちょⓌ	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	リー	連1,241,000	JBL-NGT-BANちょ	個人申請 クイーン8（神奈川）
	ミゾグチ	連1,308,800	西原V久美子	荏原ゲームコーナー（東京）
	ジャン	連1,201,300	矢島V晶子	
	マーストリウス	連1,188,200	速水V奨	
ダークエッジ	M.E.K.	連506,300	いせえび勘太	個人申請 ハイテクセガ高崎（群馬）
V・V		35,808,140	IML－星白金－YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	連1,045,000	WGFC-JKR	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	クローディア・シルバ	連1,439,100		
	グレゴリー・タレル	連1,135,200		
	ブラッド・ヴェイク	連3,440,300		
餓狼伝説2	不知火舞	必1,588,200	ビデオ買ってくれた人ありがとうIFCMS	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ぷよぷよ		☆1,599,397	10面まで出来てもこんな点じゃ…（N）	池袋プレイランドラスベガス（東京）
スーパーチェイス		5,232,320	善通寺の白玖HAP	個人申請 マックスプラザ（香川）
V.R.	ツインミディアム	2′30″62	決め手はショートカット！中級歴10日DE.	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ツインエキスパート	3′15″25	決め手はヘアピン！上級歴7ヶ月DE.	
爆烈ブレイカー	連付き	1,058,480	HKR	個人申請 GAME'S WiLL（京都）
	連なし	953,620		
サイバトラー	連付き	2,549,650	J.G.K-ALL㊊	ハイテクセガ神戸（兵庫）
F／A	5-WAVE連付き	2,063,200	SIT-M.Kな（ノミの会会員2号）	個人申請 プレイシティキャロットアピア店（静岡）
	5-WAVE連なし	2,002,650	入荷10ヶ月遅れFCMS	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ソルダム	ノーマルモード最短ライン	219	実力A級運B級！次は1億DAB.S	個人申請 池袋プレイランドラスベガス（東京）
ハチャメチャファイター	連なし	39,880,530	MSD－MFCがーNAI東亜キラー	個人申請 新宿スポーツランド西口店（東京）
メタルブラック	連付き	702,650	RVS－R.Y	個人申請 キャッスル&YOU²（東京）
パロディウスだ！	タコ連付き	2,912,200	3年目の正直 JOKER	個人申請 ゲームタウンABC（宮城）
ナイトストライカー	Uゾーン	90,301,220	FAD－LXSⅧ	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
サイキック5		連17,938,600	こが	モンキーハウス本館（福岡）

目にしてなんとオールコールド、ノータッチボーナス達成。これはお見事。

エアーコンバットはクラス別にはしていません（必然的に上級勝負になる）。

トップランキングスターもキャラ別にはしていません。

四川省Ⅱは早くもカンスト。同じゲームセンターから3人の達成です。長時間お疲れ様。クラス別にはしないので、今月で打ち切ります。

ナックルパッシュは永パ説もあったのですが、無理そうだとのことで集計開始です。

エメラルディアのノーマルは2店でカンスト達成。おめでとう。今後は達成時の最少レベル勝負となります。

アウトランナーズはシフトチェンジでスピードダウンを抑えるテクニックが発見されたため、さらにタイムが縮まりそう（またしてもギアガチャか?）。この技を駆使するため、「ギアボタン」をつけている店もあるようです。2店が同タイムのコースがあることからもわかるように、トップ争いは熾烈を極めています。先月に比べトップのタイムに肉薄している店が多く、来月はどこが1位になるのか見当がつかない状況です。

ワーヒー2は「夢の大台」にあとわずか。マッスルパワーはもちろん、リョウコも届きそう。ここまできたら意地でも達成してほしい。

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ノストラダムス	2,766,900	ですがそうゆうLIVEの無い世界に何て言	ばろうやみたいな雰囲気でしょうか
2	最後の忍道	334,800	うんですか魂だけの平安で前向きな世界を出	Q同業の荒原氏は貴方の事をメディ
3	ダライアス(O-T-Y)	GOU5,945,620	現させたらどうなるんだろうとゆう所から始り	アマスターを目指す危険なクリエイ
4	エアコンバット(上級)	SPL89,730	ましたQ晩さんの作品には毎回強力なメッセ	ターと発言されておりますがそれに
5	ガントレットII	131,767	ージがこめられていますが創成記では一体と	ついてA僕は自分と大衆を分相応に
6	XEXEX	サニー1,450,200	の様なAイミテーションとゆうキャラがです	見てるだけですよまあもっとも彼に
7	Q前作メイドでは自動美少女なる流行語まで	の行為はデータ変換出来ますよね本	ね独りぼっちのわたしにあらゆる手段で同一	言わせれば僕は人間を肉としか見て
8	生み出してこれまでの大衆路線の総決算とゆ	当の意味での時間は消滅してしまっ	化を計ってくるのですがその時に出てくる原	ないエロティックデザイナーとゆう
9	う感も有った訳ですが今回この創成記の章で	てマトリクスも残せない様な個人が	初の人間とゆう言葉か一つの鍵にはなってい	事になるらしいですが近親憎悪もい
10	の基本コンセプトは何なのでしょうA今総て	仮想以下の現世の街を徘徊してるん	ますただこれ以上は言えませんが皆もっと気	い所じゃ無いですかねえ。Q貴方と

ゲームインセガ高岡 ☆＝0（4）

富山県高岡市末広町元畑50－1 ☎(0766)24－5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'ターボ	RYU ALL 1,070,000	by"どくまんじう"TEN 最近高セガ	若い娘の内壁はつるつるしてて良い
2	バーニングライバル	飛鳥 ALL P×6 261,500	水Rの人ではテリーと南のバト	「市村さんあれけ非少女性器 ー
3	バーニングライバル	ビル ALL P×7 222,600	初クリア！！K・Sルがアツイです「俺セ	ー○ー ?」それ言うんだったら「
4	ダークエッジ	サッド ALL 387,500	サムスピやりてえby Y、S	若い娘の直腸は良い」じゃない？そ
5	ワールドヒーローズ2	ドラゴン ALL 8,036,900	富山に帰えってきたH、L がやめよう	れとこれとは話が違う！矢張内壁だ
6	ワールドヒーローズ2	ジャンヌ R－12 4,953,600	金ないわ～（原 聖○口調）byEVE	食道ではダメだ！私の裏スジは内壁
7	ワールドヒーローズ2	エリック ディオ 4,926,900	勉強するとヘタになるゾ M、K	でないとダダをこねる「あ」ちび兎の
8	餓狼伝説2	山田十平衛 ALL 836,500	須田庸二郎かなあ～」悩むテリー	コスプレを通りすがりの坂井君が」
9	海底大戦争	R－6 1,122,000	"何とかならんのか！"Limit	「人間なんて信じられんわあ」砂道
10	第5回ストリートファイターII'ターボ対戦大会(異種)	優勝 .2 林 拓憲くん 3 野島高志くん	「寺山君って誰？」アツすぎるぞ！南 怖あい	ナコルルおるわ「柳生新陰ビーム！」

ハイテクセガ金沢店 ☆＝5（47）

石川県金沢市片町1－3－9 ☎(0762)21－9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（ザラゾフ使用）	1,100,400	GOR－ISDⓈ	ALL P×17 ゴメスにかまれた
2	マッスルボマー（タイタン使用）	1,015,000	GOR－じょ～じⓝ	ALL P×13 無礼者
3	マッスルボマー（スティンガー使用）	1,053,200	タコミス王Ⓨ	ALL P×16
4	バーニングライバル（アスカ使用）	268,340	とりあえずCSD－槐ASH	ALL
5	バーニングライバル（シンゲン使用）	275,900	こんなひどいのでもやるのがスコアラー	ALL
6	バーニングライバル（ジャクソン使用）	757,100	クソゲーやんないのが一般人	ALL
7	機動戦士ガンダム（ザク使用）	410,800	てがらⓡ	ALL
8	機動戦士ガンダム（ズゴック使用）	597,400	GOR－赤い彗星Ⓢ	ALL
9	ファイターズヒストリー（リョウコ使用）	1,164,900	もうちょいJ－BOY	ALL
10	ぷよぷよ	599,333	XTC	ALL 635ぷよ

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝2（16）

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（北ヨーロッパ・マッドパワー）	3′18″96	APR（私もアルフィーファン）	9月号に書いた事件でわざわざ電話
2	アウトランナーズ（スイス・マッドパワー）	3′20″15	APR	をくれた「直井」元気でやっているか？
3	アウトランナーズ（アトランティック・マッドパワー）	3′20″15	APR	たまには金沢に顔見せに来なさい。
4	アウトランナーズ（スペイン・マッドパワー）	3′20″94	APR	しかしよくこんなちいさい所みんな
5	アウトランナーズ（ロシア、マッドパワー）	3′24″00	二日間特別競夜特別金夜勝利球場	見てんだなと思っちゃいましたよ。
6	海底大戦争 連付	1,453,100	ほっとみるきぃ林さんシリーズ化希望	アル中の暗黒K氏は12月に金沢でア
7	ワールドラリー	48,263	ばっく・くろのお友達	ルフィーのコンサートがあると聞い
8	ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	1,371,900	byJPGごとー	たとたんまた不思議なおどりをおど
9	ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,190,400	byコシ	っている。しかもまた㊙モデルのギ
10	餓狼伝説2（山田十平衛）	916,400	高見澤(KONAPー)俊彦FA－IIⒹⓃⒶ	ターを買うべく宝クジに手を出した

キャノン最前線 ☆＝5（85）

愛知県名古屋市昭和区隼人町7－11 ☎(052)834－2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム（グフ）	836,200	DRAW×5 なおせこいー！！	ALL P×15 D×5
2	バーニングライバル（真幻）	243,100	ボクのお姉様を探している。それはある晴れ	ALL P×15
3	バーニングライバル（ミスター陳）	169,100	た、8月某日の海での事である。ボクは初め	ALL
4	バーニングライバル（飛鳥）	160,800	てクルーザーに乗っていい気分だった。と、	ALL
5	バーニングライバル（ビル）	146,900	そこにサングラスをしたキレイなお姉様が…	ALL
6	サムライスピリッツ（ナコルル）	ALLクリア	（中略）その時に見た朝日はと	1カ月遅れまにあわず。
7	サムライスピリッツ（アースクェイク）	ALLクリア	てもキレイだった。Ⓣ（次回Jを探せに続く）	入荷が遅すぎる。
8				
9			新しいゲーム何か入れて、1カ月もやるゲー	
10			ムがないよー。	

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝4（137）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアコンバット（上級者）	129,710	R、I	ALL バルカンのみ 33秒
2	マッスルボマー（シーブ）	526,700	ゲーム代けずって、グッズ集め中の人E、T	全2周ALL シングルマッチ
3	マッスルボマー（ブドウ）	495,500	火龍戦車団	全2周ALL シングルマッチ
4	エメラルディア（ストーリー）	603,731	DCC－AGAS－KAOⓅ	脱出失敗あと 匹
5	魔法大作戦（ボーンナム）	3,488,310	E、T会－AL	全2周ALL
6	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,317,000	EXWIN－ZOLⓔ	ALL P×22
7	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	8,431,200	ジュアリス、ズボボタマスⅢ世	ALL D×2
8	四川省II（イージー）	369,100	けっこう遊べる'TMR'たこまる	1周目9面
9	タントアール	ALLクリア	多数の人が、達成！よーやるわ………。	そんなにこれって簡単なの？！
10	達人王（リバイバル）	1,243,720	祝!!達人王復活。今さら、やってる人E、T	1周目6面 ホーミング地帯

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝3（20）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	4,592,470	すさまg rカモネコ	ALL 2P側 連
2	エメラルディア	7,887,865	狼牙やりたい！！片塩RAM太	上級 LEVEL120
3	龍神	1,404,070	J、N	ALL 紫 連
4	ワールドラリー	73,078	片ちん軍団ⓘ	ALL 39pts
5	バーニングライバル（アーノルド）	277,500	槐ASH	ALL 27R
6	バーニングライバル（ビル）	283,900	新命明	ALL 27R
7	マッスルボマー（ゴメス）	1,066,600	EIT (A) MAN	ALL シングル P×13
8	マッスルボマー（シーブ）	1,049,300	こば	ALL シングル P×13
9	マッスルボマー（ザラゾフ）	1,080,400	GOR－ISDⓈ	ALL シングル P×14
10	マッスルボマー（コルト）	1,034,100	GOR－ISDⓈ	ALL シングル P×12

タウンスポットプレイランド ☆=17(51)
大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦 (ミヤモト連付)	3, 661, 760	K N	2周ALL 出せコラ
2	魔法大作戦 (ボーンナム連付)	3, 648, 660	K N	2周ALL 出せコラ
3	魔法大作戦 (ガイン連付)	3, 462, 210	K N	2周ALL 出せコラ
4	魔法大作戦 (チッタ連付)	3, 4.5, 160	連あり運なし	2周ALL頭逃げ 出せコラ
5	機動戦士ガンダム (ズゴック使用)	1, 021, 700	MIZ神－ZZ㋕	ALL P×17 D×,
6	メタモルフィックフォース (クロード)	476, 100	MIN	ALL
7	エメラルディア (アドベンチャーモード)	1, 402, 457	みなもと かりん	エスケープモード
8	マッスルボマー (シングルマッチ)	1, 050, 800	QN	ALL P×16 スティンガー使用
9	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	8, 884, 400	スケバン刑事II再放送中!SGP－T, M.K	ALLⓅ D×0 みんな見てネ!!
10	キャディラックス (ムスタファ)	3, 517, 900	テッカマン再放送熱烈希望!!	ALL アンドロ梅田命!!

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西柿内251　☎(07442) 3－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII' ターボ(神至の妻、春麗♡)	1, 331, 900	格闘団体TSL 大将 春麗の夫、舞雷皇伸至	己の命よりも敬しいぜ!春麗への愛
2	マッスルボマー(タッグ) (アストロ＆ハガー)	758, 100 (2周ALL)	格闘団体TSL 舞雷皇, 影 星嵐・月	㊌～死怨ちゃん僕の家でプリメ2
3	サムライスピリッツ (柳生十兵衛)	578, 680	格闘団体TSL 舞雷皇, 影 蛟龍・水	しない?飾や…やりませんよ～何で
4	バーニングライバル (飛鳥)	247, 380	格闘団体TSL 舞雷皇, 影 神威・風	あたしがロリコンゲームを㊊そ～ん
5	バーニングライバル (クレイズ)	170, 500	早く四千円返せよな!ジョセフィーヌ佐井!	な事言っていいのかな～!TSLで
6	龍虎の拳 (リュウ・サカザキ)	1, 030, 790	格闘団体TSL 舞雷皇, 影 星嵐・月	やってないのは君と大将ぐらい .7
7	だぜー'㊫そ…そんな神威さんは当然でも	NO静狼さんまで!?㊏い…いや俺は蛟龍	が自分の家に泊まる以上絶対にやらすって言	ったから仕方なく…。㊌仕方な .8
8	A…?よくそんな事言ますね…。僕の家で	3回もやってこの前もしっかり続きをや	りに来たクセに…㊏うっ…く…爆炎龍!㊎ギ	ャ…!㊏記憶と共に闇に滅せよ…」
9	ワールドヒーローズ2 (B. エリック)	3, 612, 600	凍てろ!ブリザードプレス!フリーザDDT	闘いをやめなよ君には酒女博打が…
10	卒業(PCE・CD) 重婚部門	5 人	重婚サーンダーライガーWAR 金時にんぢん	ラブレター×1私は畜生以下 (笑)

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(6)
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ (覇王丸)	445, 790	by, C, M, S	1コインALL
2	ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ)	4, 123, 700	by, C, M, S	1コインラスボス
3	ワールドヒーローズ2 (シュラ)	4, 361, 200	by, C, M, S	1コインラスボス
4	ワールドヒーローズ2 (ブロッケン)	3, 299, 900	J, G, S	1コインALL
5	ワールドヒーローズ2 (フウマ)	4, 211, 800	J, G, S	1コインALL
6	餓狼伝説2 (テリーボガード)	780, 700	by, C, M, S	1コインALL
7	餓狼伝説2 (キムカッファン)	1, 385, 400	by, C, M, S	1コインALL
8	ブランディア (ジュレーン)	4, 113	D, A, S, C	1コインALL
9	ロストワールド	6, 873, 340	ホースキラーのアイシャ	1コインALL
10	新しいゲームも古い	ゲームも有るか	らゲーメストのハイス	コア出しに来てね

タイトーイン002スタジアム ☆=68(159)
大阪府豊中市玉川町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー㋻)	3, 762, 480	CYCLONE－HURRICANE	ALL
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム㋻)	4, 062, 240	京城屋	ALL
3	ワールドヒーローズ2 (M. パワー㋻)	9, 989, 600	㈱アキュー ABAえもん	ALL㋩ D×5 3秒おち
4	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン㋻㊙)	9, 418, 800	HIZ－ASM	ALL㋩ D×11 R45
5	ワールドヒーローズ2 (シュラ㋻㊙)	9, 265, 800	HYAKU－PROFESSOR	ALL㋩ D×11 46R
6	ワールドヒーローズ2 (フウマ㋻)	9, 226, 500	CYCLONE－NEC	ALL㋩ D102でゴメン
7	ワールドヒーローズ2 (J. マキシマム㋻)	9, 182, 700	DGD	ALL㋩ D×5
8	戦国エース (アイン㋻)	1, 905, 300	HYAKU－UGF	2周ALL 1万×12 雷×2
9	戦国エース (天外㋻)	1, 904, 500	VXV	2周ALL 1万×9 雷×2
10	キャディラックス㋻㊙	4, 639, 700	CYCLONE－R、T	ALL ムスタファ・カイロ

プレイシティNASA杉本町店 ☆=23(103)
大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー (ザフゾフ㋻㊙)	1, 086, 300	Seize－KKK	ALL Ⓟ×ALL
2	マッスルボマー (コルト㋻㊙)	1, 028, 400	Seize－KKK	ALL
3	マッスルボマー (ブドー㋻㊙)	1, 046, 800	AXIOM－DEN	ALL
4	マッスルボマー (スティンガー㋻)	1, 075, 800	AXIOM－DEN	ALL
5	マッスルボマー (タイタン㋻㊙)	758, 000	あなごくん	ALL
6	メタモルフィックフォース (㊙付き)	468, 300	AXIOM－Xenom鳩	ALL MAX 1万×5 残0
7	バーニングライバル (真幻㋻)	256, 400	るーが	ALL D×1
8	ワールドヒーローズ2 (フウマ㋻)	9, 019, 100		ALL
9	超時空要塞マクロスII (ミディアム㋻)	3, 952, 350	京城屋	ALL
10	ナックルバッシュ (㊙㋻付き)	25, 248, 500	トム	ALL 残4

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=1(1)
三重県熊野市木本町620－１こやま２Ｆ　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム	411, 700	RX78GM	セイラ専用
2	機動戦士ガンダム	169, 900	KAI	シャア専用ザク
3	機動戦士ガンダム	109, 600	COT	グフ
4	機動戦士ガンダム	526, 400	N・K	シャア専用ズゴック
5	ワールドヒーローズ2	4, 297, 500	GGG	ラスプーチン
6	餓狼伝説2	920, 800	G・H・M!!	山田十平衛
7	餓狼伝説2	878, 000	G・H・M!!	アンディーボガード
8	アウトランナーズ	3′23″11	A・M	ロシア
9	アウトランナーズ	3′30″52	A・M	日本
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=1(25)
兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍神 (SWORD BRAKER)	1, 332, 730	たてハメよこハメななめハメ♡INJ－㋜	ALL
2	龍神 (PHALCYON)	1, 328, 900	土曜の夜はTバック♡キックの鬼	ALL
3	マッスルボマー (シングル)	352, 000	つんつんつんつんつんつんつんつんつんつん	R11 ザラゾフ使用
4	マッスルボマー (タッグ)	745, 300	岡山から来たよ♡ DHS	最終面 アストロ使用
5	ウォーオブエアロ	1, 386, 900	なぜかこのゲームに愛を感じる♡ FUN神	15－2 (2周目7面)
6	ワールドラリー	72, 218	俺はVフロントだっ!INJ－パンチの鬼♡	ALL 43P 4－3－2－1
7	エメラルディア (ノーマル)	5, 132, 757	今度は0バックだ!♡キックの鬼	Lv. 111 中級スタート
8	エメラルディア (アドベンチャー)	430, 280	つんつんつんつんつん (書く事がないよ)	8－3 Lv. 149
9	魔法大作戦 (チッタ)	3, 611, 550	最近あまり見てないんすケド… 前田さん	2周ALL 残5
10	魔法大作戦 (ボーンナム)	3, 511, 600	はやく復活して下さいね♡ 前田さん	2周ALL 残2

ジャンボ＆ABC ☆=1(44)
大阪府寝屋川市早子町18－14(ABC)　☎(0720)27－6102(ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロスII (ビギナー連付き)	0 点	いっぱんじん	1面
2	超時空要塞マクロスII (ミディアム連付き)	3, 556, 370	よゆうよゆうよゆう!よゆうよゆうよゆう!	ALL
3	超時空要塞マクロスII (エキスパート連付き)	0 点	スー	1面
4	アウトランナーズ (オーストラリア)	3′26″24	AGS	マッドパワー ALL ノーマル
5	アウトランナーズ (ホンコン)	3′24″71	URD	マッドパワー ALL ノーマル
6	アウトランナーズ (日本)	3′21″58	いっぱんじん	マッドパワー ALL ノーマル
7	アウトランナーズ (ロシア)	3′23″21	S. I	マッドパワー ALL ノーマル
8	アウトランナーズ (スイス)	3′27″16	KOU (ニセモノ)	ワールドチェイサー ALL ノーマル
9	アウトランナーズ (スペイン)	3′18″86	いっぱんじん	マッドパワー ALL ノーマル
10	アウトランナーズ (ケニア)	3′20″02	㋕	マッドパワー ALL ノーマル

プレイシティキャロット四日市店 ☆=2(2)
三重県四日市市西浦２－４－５　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー (コルト)	1, 038, 900	POFこばB1	1cALL P×15
2	マッスルボマー (シーブ)	964, 200	ROF	1cALL P×12
3	マッスルボマー (スティンガー)	962, 700	ROF	1cALL P×14
4	ワールドラリー	65, 137	謎のゲーマー SPC－BQZ538	クリアしてない
5	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1, 267, 900	マスってボマァ!! 南方六連ABT	流した血しぶき後で後で拭け!
6	オーダイン (連なし)	残クリスタル 736, 000	クリスタルキング? YPT－BQZ538	多少デッド有もちろんALL
7				
8	サムライスピリッツ	対戦台あります	乱入対戦覇者求!夕方以降がベター	お子様アースクェイク可 (笑)
9				
10	編集後記	今月はハイスコアが少ないぞ!!	これも皆、サムライスピリッツのせい、	←6ボタン＆対戦台です。

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(8)
兵庫県川西市小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2 (マキシマム)	8, 326, 600	如月弥生	ALL 4本落ち 連なし
2	ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	7, 902, 000	家康	ALL 連なし
3	ワールドヒーローズ2 (キャプテンキッド)	7, 602, 700	如月弥生	ALL P×18 連なし
4	ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ)	7, 856, 400		ALL 4本落ち 連なし
5	ワールドヒーローズ2 (マッドマン)	7, 195, 200	如月弥生	ALL P×17 連なし
6	サムライスピリッツ (ゲンアン)	560, 660	イカ八郎	ALL 連なし
7	マーシャルチャンピオン (ティティ)	323, 100	カイザーフォンローエングラム神戸	連なし
8	マッスルボマー (ブドー・アストロ・バトルロイヤル)	493, 900	㊧ER	2周め R－6 連なし
9	超時空要塞マクロスII	2, 929, 960	イカ八郎	ALL 連なし
10	V・V	10, 943, 880	森下学	2－4 連なし

チャレンジャー関大前店 ☆=11(153)
大阪府吹田市千里山東１－14－２　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ (アトランティック)	3′18″76	ATF－Ⓓ	ゴール 1P マッドパワー
2	アウトランナーズ (北ヨーロッパ)	3′21″72	ATF－Ⓓ	ゴール 1P マッドパワー
3	ヘビースマッシュ (ENG)	1, 263, 300	咆哮野郎まJU	ALL ENG 使用ゴールド×3
4	バーニングライバル (真幻)	180, 500	しらぬい うさぎ	ALL ハメのみかぁ～
5	メタモルフィックフォース (クロード)	416, 600	MIN	ALL 残×1 クロード
6	オーマイガァー (LV10スタート)	638, 900	流星野郎覚えとれ 咆哮野郎まJU	L63 弱点おしえて
7	マッスルボマー(チームバトルロイヤルスティンガーアストロ	768, 200	嘗ウソつくな!俺は諏訪にはいない	スティンガー使用 川野翔♡
8	ノストラダムス (2P)	5, 176, 500	Y・K	ラス面 2P側
9	ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	7, 339, 700	内田 有紀	ALL
10	ワールドヒーローズ2 (シュラ)	6, 982, 400	ラモス	R12 ディオブ死亡

GAME's WiLL ☆=43(43)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア (ノーマル・右＋Ⓐ付)	9, 999, 999	UYK	レベル2.3 上級スタート
2	エメラルディア (アドベンチャー・右＋Ⓐ付)	3, 499, 538	UYK	ALL レベル93
3	マーシャルチャンピオン (ボビー)	578, 900	NAK	ALLⓅ 24R
4	アウトランナーズ (オーストラリア)	3′17″16	TURKEY	完走 装置なし マッドパワー
5	アウトランナーズ (ホンコン)	3′19″07	TURKEY	完走 装置なし マッドパワー
6	アウトランナーズ (日本)	3′16″55	TURKEY	完走 装置なし マッドパワー
7	アウトランナーズ (ロシア)	3′16″38	TURKEY	完走 装置なし マッドパワー
8	アウトランナーズ (スイス)	3′14″41	UYK	完走 装置なし マッドパワー
9	アウトランナーズ (スペイン)	3′14″75	UYK	完走 装置なし マッドパワー
10	ファイターズヒストリー (リョウコ㋻)	1, 46 , 600	G, M, C やちょ	ALL 33R 3000×3

ハイスコア通信
―お店から②―

●ウィルトークTAITO金沢（石川）
ただ今タイトーではとってもお得なT－LTCLUBのメンバー募集中です。入会金、手数料はいりませんので気軽に入会してください。

●PCキャロット四日市店（三重）
常連候補求む!マニア歓迎・おたく却下。

●GAME'sWiLL（京都）
この夏当店に遠征してくださった方々、ありがとうございました。またいらしてください。by常連一同

●プレイシティNASA杉本町店（大阪）
店が改装できれいになりました。各位、汚さないように。by担当

●チャレンジャー関大前店（大阪）
おおーっはじめてかくぞこれの某女店員です。達人さん荷物ありがとうございましたーっ、うるうるーそれと会長!!KASAかいちょーお!!当店では例の「脱ぷよ本」発行計画が着々と進んでおられますよーっー24から32ページ、年内発売という話がありますーあとは会長自身の御力が…!!至急連絡乞うー

●タウンスポットプレイランド（大阪）
YOU&Iの店員のみなさま、先日はどうもありがとうございました。また遊びにきてください。
by今は店員じゃないT・M&M－Z神

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
ウィルトーク和歌山店の店長さん&常連のみなさん、お世話になりました。今度は餓狼スペシャルで対戦しましょう。
P.S.SFCセー○ームーンがすっげー楽しみ!

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
スーパー、餓狼スペのカタログ争奪ダイノレックス対戦大会やりました。そこまで対戦が好きなら何でもできないとダメッスよ。　私はいい、もうおなかいっぱい㊙

●ビッグウェーブ（高知）
なぜか今当店ではコラムスIIが大人気。あの長田仙人もやっています。長田仙人といえばやっぱりドギューン!!ですね。ただ今来店すると特典として仙人のスーパープレイがご覧になれます。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
夏休み中の遠征のみなさま、どうもありがとうございました。

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	サムライスピリッツ	848	エス・エヌ・ケイ
2	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	785	カプコン
3	—	マッスルボマー	400	カプコン
4	3	ワールドヒーローズ2	325	ADK/エス・エヌ・ケイ
5	5	アウトランナーズ	311	セガ
6	5	ぷよぷよ	292	コンパイル/セガ
7	7	餓狼伝説2	212	エス・エヌ・ケイ
8	9	エメラルディア	209	ナムコ
9	6	タントアール	187	セガ
10	—	機動戦士ガンダム	185	バンプレスト

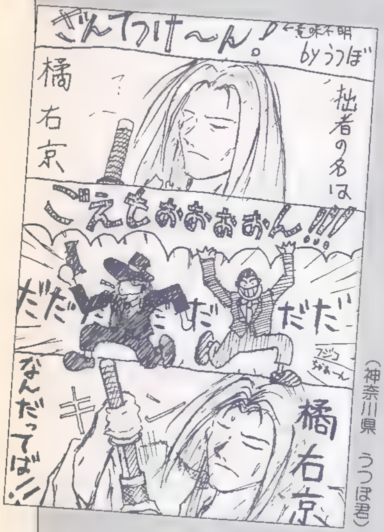
11位 魔法大作戦 171	12位 戦国エース 131	13位 天地を喰らうII 85	14位 超時空要塞マクロスII 81	15位 バーニングライバル 77

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	サムライスピリッツ	849	エス・エヌ・ケイ
2	1	ストリートファイターIIダッシュターボ	783	カプコン
3	—	マッスルボマー	425	カプコン
4	4	アウトランナーズ	356	セガ
5	5	ぷよぷよ	308	コンパイル/セガ
6	3	ワールドヒーローズ2	237	ADK/エス・エヌ・ケイ
7	6	タントアール	221	セガ
8	—	機動戦士ガンダム	176	バンプレスト
9	12	エメラルディア	168	ナムコ
10	7	餓狼伝説2	159	エス・エヌ・ケイ

11位 バーチャレーシング 133	12位 魔法大作戦 111	13位 戦国エース 103	14位 ストリートファイターIIダッシュ 91	15位 天地を喰らうII 87

侍魂(サムライスピリッツ)、両部門制覇!!



(神奈川県 うつぼ君)

侍魂、ついに頂点に

今月は遂に、ストIIターボを抜いてサムライスピリッツがTOPにたちました。プレイヤー人気だけでなく、インカムも1位となったのは快挙。ストII発売以来、常に実質的に頂点であり続けていたストIIですが、ここで初めてTOPの座を明け渡すことになりました。

サムライは、ちょうど夏休みのよい時期に出たのが成功だったようです。ストIIに次ぐ対戦の盛り上がりを見せていて、そこがワールドヒーローズ2より強味か。それでもまだ対戦台を置いていない店も多いようなので、ぜひ対戦台を設置してほしいですね。

これから同じSNKの餓狼伝説SPECIALや、スーパーストIIが出てきます。ゲーム自体の持続力はあると思うのですが、強力な格闘ゲームが控えているだけに今後はどう展開していくか?

2位のストIIターボは、1位の座を明け渡したといってもまだまだ人気は健在。スーパーストIIが出るまでは、一気に落ちることはなさそうです。ここまでヒットすると、そうそうすぐ落ちるものではありません。

出だし好調マッスルボマー

3位にはニューゲームのマッスルボマーが入ってきました。夏休みということもあり、格闘ゲーム系は調子がよかったようです。発売前から話題になっていたゲームですが、持続性はどうでしょうか。やや不安が残ります。

ワールドヒーローズ2は、今月は人気4位、インカム6位と順位を落としました。サムライスピリッツが出てきたことにより、苦しい状況になってきています。

アウトランナーズ、ぷよぷよ、餓狼伝説2はあいかわらず人気を保っています。これらのゲームはロングヒットでがんばっていると言えるでしょう。この3機種の中では、餓狼伝説2がロケーションによって人気の差が大きいようです。

バンプレストの機動戦士ガンダムは、出だしはまあまあといったところ。しかし、格闘ゲーム系は競争が激しいので、今後どこまで生き残れるか。

来月は、餓狼伝説スペシャルがぎりぎり間に合いそうです。

(ぜんじ)

川島玩具店 ☆=0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42—0094

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	バニッシャー(バニッシャー)	7,942,700	通りすがりの人 JHK MZT—KALⓜ	ALL
2	ファイターズヒストリー(ミゾグチ)	748,800	セーラーサン更科ことの月しま亜美レイ裕敏	ALL
3	ファイターズヒストリー(サムチャイ)	931,100	セーラーサターン大阪なる月しま亜美レイ裕敏	ALL
4	ファイターズヒストリー(フェイリン)	810,100	高砂「久川&富沢」F.C月しま亜美レイ裕敏	ALL
5	マッスルボマー(ハガー)	226,300	川島玩具店に遠征してくれた人ありがとうⓖ	8人目
6	マッスルボマー(ザラゾフ)	158,400	スコア募集中!	5人目
7	ストリートファイターII'ターボ(ケン)	1,303,400	OZ—GAL	ALL P×17
8	ストリートファイターII'ターボ(リュウ)	1,215,800	RIN 復活なし???	ALL P×15
9	ストリートファイターII'ターボ(サガット)	1,099,700	RUN	ALL P×6
10	ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ)	1,033,400	スコア募集中! スコア募集中!	ALL P×5

ハイテクセガ神戸 ☆=2(2)

兵庫県神戸市中央区元町通1—11—19 ☎(078)391—5712

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	バーニングライバル(ジャクソン)	912,400	YOSHIO	ALL・超甘
2	アウトランナーズ(オーストラリア)	3'18"79	鹿島アウトランナーズ	完走マッドパワー
3	アウトランナーズ(香港)	3'20"09	鹿島アウトランナーズ	完走マッドパワー
4	アウトランナーズ(日本)	3'16"58	ベジータⓜ組	完走マッドパワー たぁきぃ様に感謝
5	アウトランナーズ(中国)	3'15"84	ベジータⓜ組	完走マッドパワー たぁ弟子氏に感謝
6	アウトランナーズ(スイス)	3'14"68	CSTⓨ	完走マッドパワー
7	アウトランナーズ(アトランティック)	3'19"68	穴楽し〜も〜紅、なります!Ⓕ	完走マッドパワー
8	アウトランナーズ(スペイン)	3'14"82	CSTⓨ	完走マッドパワー はじめて3日
9	アウトランナーズ(ケニア)	3'20"53	SDI—NMC	完走マッドパワー
10	サイバトラー	2,549,650	J.G. K—ALL㊊	ALL、連付

イーストランドファミリーガーデン ☆=0(10)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26—2527

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦(ミヤモト・連あり)	1,987,320	SUR—Gさん 客員提督	1コイン 2周目3面
2	ガイアポリス(ジェラード王子・連)	13,053	Qちゃんだよ〜〜〜ん TMC—SANⓢ	1コインALL NEWゲーム
3	ワールドヒーローズ2(マッスルパワー・連付)	8,399,500	休戦宣言載せてくれなかった某誌	1コインALL 何やわからへん
4	ワールドヒーローズ2(リョウコ・連付)	8,663,500	シュミレーター特集だけはよかったのに	1コインALL だけだよだけ
5	サムライスピリッツ(シャルロット様)	979,390	9月上旬TOA愛好会E.T!君のサイン会	1コインALL 内容は次号(笑)
6	機動戦士ガンダム(シャア専用ズゴック)	616,600	ボーナスだけじゃ全然たりませんよ(笑)	1コインALL 約40万とのこと
7	ゼロチーム(ヘタレ山崎・赤)	3,112,050	津山で幼児殺人事件!津山にもおたピーが!	1コイン6面 おいおいやべーよ
8	プラスアルファ(連あり)	10,274,100	WAKさん 倉敷の人 客員提督	1コイン 7周目ラスボス
9	アサルト(旧バージョン・連付)	773,750	O次郎だよ〜〜〜〜ん TMC—SANⓢ	1コインALL 旧の旧だよ〜ん
10	美少女戦士セーラームーンファンタジードリーム	4200円でカード53枚	VIM 鳥取の人 一部ひそかに大ウケ	大当り×2 シール×2

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1—1—37 ☎(082)872—1605

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ3	2'24"60	ヘアーサロンマスコキ	サンマリノ
2	ぷよぷよ	317,824	CALII	ぞうまで
3	バーニングライバル	187,100	TAN	ALL サムライ
4	バニッシャー	8,614,000	鬼怒川 竜次	ALL
5	マッスルボマー	294,400	1升の酒	4人用クリアー ハガーとアストロ
6	サムライスピリッツ	586,180	ウニウニウニ丸	ALL 覇王丸
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆=2(7)

広島県広島市西区南観音3—15—3 ☎(082)292—1473

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	バニッシャー(フランク)	9,999,900+α	すほー	ALL 残×2
2	マッスルボマー(スティンガー)	962,600	ゴム	ALL
3	マッスルボマー(ハガー)	813,300	うとー	ALL
4	マッスルボマー(タイタン)	779,200	福太夫	ALL
5	マッスルボマー(ザラゾフ)	763,400	Zx	ALL
6	ぷよぷよ	558,232	GOM	462ブロック ニューバージョン
7	ナックルヘッズ(グレゴリー・ダレル)	360,900	うと君	ALL
8	サンダードラゴン	5,483,700	JOE	2の4
9	ワールドヒーローズ2(フウマ)	8,936,400	SS	ALL
10	ワールドヒーローズ2(リョウコ)	8,564,200	ゴムだー	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝4（140）
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトランナーズ（ロシア）	3′16″52	G.H.R ミサイル シューマッハー(推)	ALL マッドパワー
2	アウトランナーズ（日本）	3′16″96	G.H.R ミサイル シューマッハー(推)	ALL マッドパワー
3	アウトランナーズ（香港）	3′19″54	G.H.R ミサイル シューマッハー(推)	ALL マッドパワー
4	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′17″43	G.H.R ミサイル シューマッハー(推)	ALL マッドパワー
5	バーニングライバル(連)（ジャクソン）	1,312,500	G.M.C. みやさん	ALL
6	バーニングライバル(連)（アスカ）	471,140	ジャンプにイフスト投稿予定吐きそう三落沢	ALL
7	サイクッキ5(連)	17,938,600	こが	ALL
8	マッスルボマー（バトルロイヤル）	1,001,300	UNG	ALL スティンガー
9	クイズ クレヨンしんちゃん(連)	2,771,900	G.M.C. みやさん	ALL 90.1%
10	エアーコンバット（上級）	130,330	Mr. 安全運転（自称）壊すならまかせろ。	ALL

サブカルチュア ☆＝8（39）
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（シングル）	946,300	H・Y	ALL (連)付 スティンガー
2	マッスルボマー（タッグマッチ）	920,100	わいえむ	ALL (連)付 ハガー＆アストロ
3	メタモルフィックフォース（クロード）	504,200	戦後処理班 マスク1号（MSK）	ALL 肉×7
4	バーニングライバル（ジャクソン）	1,078,900	とりあえずクリア (剣)ちゃん	ALL P×？ (連)付 P×0
5	バーニングライバル（真幻）	281,000	KNI	ALL P×10 (連)付 D×0
6	バーニングライバル（飛鳥）	171,900	わいえむ	ALL P×？ (連)付 P×0
7	ワールドラリー	74,398	新くん ごめん アチョー EST	ALL DP=55
8	機動戦士ガンダム（グフ）	614,700	わいえむ	ALL P×10
9	アウトランナーズ（日本）	3′20″56	抜けるもんなら抜いてみろ西新の青い流星(香)	ALL
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（18）
福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	511,250	K 予備校生	IC ALL
2	雙翼	2,241,400	G.M.C. DURAN	IC 2周目 4－4
3	ハニッシャー	6,338,807	"K"	IC ALL
4	マッスルボマー	818,400	タイガー大阪支部	IC
5	ストリートファイターII′ ターボ	1,216,300	S.F.	IC ALL リュウ
6	ストリートファイターII′ ターボ	1,430,607	"K"	ICALL ガイル VS×7
7	大王	6,740,810	G.M.C. DURAN	Ic
8	ワールドヒーローズ2	9,029,700	FANG -RIJ	ICALL P×21 ハンゾウD×1
9	ファイターズヒストリー	899,100	ウエP－	ICALL マーストリウス
10	餓狼伝説2	475,500	リサール.0	ICアンディ使用 ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝8（16）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（エルスティンガー）	1,079,400	WGFC－MLK	運、レバー連付 ALL
2	戦国エース（ジェーン）	1,898,400	ウーキー－MST	ALL 連付 ボンバー×11
3	戦国エース（天外）	1,803,100	WGFC－MLK	ALL 連付 ボンバー×8
4	戦国エース（大王丸）	1,719,300	ビデオは三菱 WGFC－HRK	ALL 連付 ボンバー×4
5	ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,513,600	G.M.C. やっちょⓌ	ALL 連付 33R
6	ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,456,500	G.M.C. やっちょⓌ	ALL 連付 33R
7	ナックルヘッズ（ブラッドヴェイク）	3,440,300	WGFC－JKR	ALL 連付
8	ナックルヘッズ（クローディアシルバ）	1,439,100	WGFC－JKR	ALL 連付
9	ナックルヘッズ（ロブ・ビンセント）	1,045,000	WGFC－JKR	ALL 連付
10	ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	1,135,200	WGFC－JKR	ALL 連付

プレイシティキャロット高松店 ☆＝1（0）
香川県高松市片原町2－4 細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超時空要塞マクロス	7,238,100	ふみふみ	1c2－7
2	スターブレード	1,621,300	CSG－SHI SHOW	1cALL
3	マッスルボマー	590,300	CSG－SHI SHOW	スティンガー 1cALL
4	サムライスピリッツ	692,940	大 介	シャルロット使用 1cALL
5	餓狼伝説2	1,272,200	TMA	テリー使用 パ×21 1cALL
6	エアーコンバット	130,150	JACK ですワン	2機残し 1cALL
7	ワールドヒーローズ2	8,138,900	CSG－RUN	ハンゾウ使用 1cALLパ×20
8	ワールドヒーローズ2	7,749,800	四日市からのまわし者	ドラゴン使用 1cALL
9	エメラルディア	6,612,234	幻水明	上級スタート L83
10	サムライスピリッツ	554,390	高城やったぜ 十兵衛	狂死郎使用 1cALL

ビッグウェーブ ☆＝1（1）
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー（ザラゾク(連)）	1,040,800	RIPE海原－.P ～兄貴と呼ばれた男～	ALL 5ミス あと6万っス
2	マッスルボマー（コルト(連)）	1,009,000	「店員Aさーん」「その名で呼ぶんじゃ	以下全てALL
3	マッスルボマー（シープ(連)）	721,700	ねぇ、アニキと呼べ」「兄貴って呼んでいい	※注 左の話は全部実話っス。
4	マッスルボマー（タイタン(連)）	482,600	んですかい？」「この肉体派ボディー	P.S. 野村（仮名）金返
5	マーシャルチャンピオン（マハンバ）	411,800	を見てみろぉぉぉう」「ぉおう、兄貴ィー」	しやがれぃぃぃ つ・ブ・く♡
6	ワールドヒーローズ2（M.パワー）	9,318,400	WENDER	ALL P×21 ドロー×1
7	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	9,048,800	リョウコやるからマーズくれ∞スト(研)GUY	ALL P×20 うちわありがと♡
8	ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,716,200	ひそかにマーズファン悟触翁ースト(研)GUY	ALL P×22 よく痔まちがえる
9	ぷよぷよ（ふつうスタート）	1,209,744	長田仙人（おさだと読みます） 技使用	ALL681ぷよ 5面がガン
10	ぷよぷよ（やさしいスタート）	331,567	JHK高知支部長－オレサマMDF V号♡	ALL（爆笑）某A嬢ひとすじ♡

ウィルトークTAITO空港通り店 ☆＝0（22）
愛媛県松山市南斉院町17－5 ウエストビル1F ☎(0899)33－6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー（U）	90,301,220	FAD－LXS♡	ALL Ⓟ 完全地上走行！
2	グリッドシーカー（ヘリ）	1,805,290	SUR－LEE 水野ねばるでぃーず	ALL ノーミス
3	ダイノレックス（パキケンファロ）	2,837,400	SUR GIN(犯) 徳田ビバルディーズ	ALL P×12
4	戦国エース（原内）	1,640,300	SUR－R T(犯) 今井しばるディーズ	ALL
5	ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,218,400	SUR－K M(犯) 今井シリーズ募集中	ALL P×22
6	ワールドヒーローズ2（リョウコ）	7,992,400	SUR－たけし(犯) 次回今井特選	ALL ベスト3決定！
7	ワールドヒーローズ2（マッスル）	9,209,600	FAD－YUK 今井地獄の誘拐失敗	ALL P×20
8	ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,034,500	SUR－K M(犯) ビバルひできーず	ALL 突然入荷！
9	達人王	1,397,220	SUR－K S 今井地獄の血液検査	2－2 ノーマル
10	アラビアンマジック（シンバット）	29,839	SUR－GIN(犯) 今井地獄のカムバック	ALL ノーマル シリーズ復活！

チャレンジバンバン ☆＝9（49）
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア（ノーマルモード）	999,999,9＋α	エメラルディアの星獲得！ Ⓒ	上級 スタート LV109で達成
2	バーニングライバル（飛鳥）	499,400	わいわい	ALL 1C
3	バーニングライバル（真幻）	290,400	わいわい	ALL 1C
4	バーニングライバル（アーノルド）	275,000	わいわい	ALL 1C
5	バーニングライバル（ビル）	258,600	FAD－JAN	ALL 1C
6	バーニングライバル（サンタナ）	217,600	CNT	ALL 1C
7	機動戦士ガンダム（ドム）	748,000	東方仗助	ALL P×10・D×2
8	超時空要塞マクロスII（ビギナー）	3,538,640	やめやめ	ALL (連)付
9	超時空要塞マクロスII（ミディアム）	3,770,250	だめだめ	ALL (連)付
10	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	4,601,540	CYCLONE－R T	ALL (連)付 来店ありがとう

ゲームゾーン灘町店＆境店 ☆＝0（11）
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雙翼	2,174,700	777	ノーマル 2－4
2	シャドーフォース	673,820	777	ノーマル
3	アウトランナーズ	3′18″76	マッドブ	スペインコース
4	ボンバーマンワールド	1,918,900	BOM	ノーマル
5	バニッシャー	8,926,500	EMN	ノーマル
6	超時空要塞マクロスII	3,204,900	K A	連付ノーマル
7	バニッシャー	7,208,500	RIP	サカイ店 ノーマル
8	ストリートファイターII′ ターボ	1,608,400	YY	サカイ店 ノーマル
9	ワールドヒーローズ2	760,740	YY.	サカイ店 ノーマル
10	マッスルボマー	367,800	ないと	サカイ店 ノーマル

ゲームシティDADA ☆＝0（4）
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魔法大作戦	796,800	チェス党－JID ラピタの大	ミヤモト使用 5面 連なし
2	ワールドヒーローズ2	9,254,100	乙－THEラピタの鬼	リョウコ ALL
3	エメラルディア	5,666,025	YAN	ハード レベル77
4	めくるめくストーリー	806,600	亜心麻鬼	正解率80%
5	龍虎の拳	1,001,200	乙－THEラピタの鬼	
6	トップランキングスター	529,100	でかろーるきゃべつ	誰もしていないから
7	バーニング・ライバル	223,500	乙－THEラピタの鬼	まだまだこれから
8	ダイエットGOGO	2,386,995	ピーターパンに会えた夏	最終面ボス手前
9	機動戦士ガンダム	523,600	乙－THEラピタの鬼	今月はたくさんのってます
10	ファイターズヒストリー	969,900	チェス党－JID ラピタの犬	

アメニティースペースOZ ☆＝1（27）
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア（ノーマル）	5,839,093	UKI	レベル97 上級スタート
2	エメラルディア（アドベンチャー）	374,685	SNE	ステージ7－5 小野田店
3	超時空要塞マクロスII（ビギナー）	2,783,150	ZZTOP	連付1CALL 宇部店
4	超時空要塞マクロスII（ミディアム）	3,055,240	モンキーシューター	連付1CALL 小野田店
5	超時空要塞マクロスII（エキスパート）	3,387,120	SEE	連付1CALL 山口店
6	機動戦士ガンダム（シャアズゴック）	496,500	ZIO	1C 9面 山口店
7	機動戦士ガンダム（グフ）	529,600	H.N	1C ALL 山口店
8	バーニングライバル（クレーズ）	331,500	KAZ	1C ALL 宇部店
9	ワールドラリー	66,639	FZR	トータルポイント20 山口店
10	V.R.（エキスパート）	3′21″93	エキサイト古手川	7MT 小野田店

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝1（0）
山口県吉敷市小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エメラルディア（ノーマル）	2,623,171	AFP ALES 女をしょうかいして～	初級 ALL
2	エメラルディア（ノーマル）	2,466,360	まつお1年前にかしたエロビかえせ！（との）	中級 LV68 レンタル料10万
3	エメラルディア（ノーマル）	4,274,967	ういきちでーす♡ まつおのホモだち	上級 LV87 外人のも
4	エメラルディア（アドベンチャー）	227,934	AFP－ROJRA 今月ものれた。	6－3
5	マッスルボマー（シングルマッチ）	733,900	めんていがもうすぐとけるぜAFP－ZIG	ハガー ALL ハメ使用
6	マッスルボマー（シングルマッチ）	526,900	C・Fの為なら死ねる続編早く出せー じぐ	ブドー ALL ハメまくり
7	マッスルボマー（チームバトルロイヤル）	796,100	㋘読者の皆さんログインも買ってね なん	キマラ ALL 仲間アストロ
8	キャディラックス	2,850,600	超ヘボ！！ 又来てね かぶこまー	ALL (連)付 ムスタファ
9	ストリートファイターII′ ターボ	1,499,600	9月号のオール少消滅不満だブー！ JRキ	けん くりあ くそスコア 死ね
10	マッスルボマー	463,900	セル乗車研究会会員募集（現在2名） なん	タイタン ALL

ハイスコア通信 担当者から

今月はGAMES WiLLとハイテクセガ高崎がそれぞれ9、10個の☆を獲得して順位をアップした。

ハイテクセガ高崎はバーニングライバルの完全制覇が大きく、ついにパーフェクトを達成。セガゲームへのこだわり（？）と一致団結しての攻略体制が☆獲得に結びついている。各部門とも2位に大差をつけており、高崎独占の時代は続きそうだ。

GAMES WiLLはマーシャルCの1部門に☆がつかなかっただけの準パーフェクト。集計参加が遅かったにもかかわらず、ついに今年度トータル2位までランクアップした。残る3か月で002スタジアムにどこまで迫れるだろうか。

今回はトップは取っているが☆に結びつかない上位店が多かった。ほかの注目店では、ホワイトハウス箱崎店（トップ6部門）、JOYCOMS（同3部門、集計に関するご意見ありがとう）などの健闘が目立った。

☆獲得数上位店（2月号～11月号）

順位	店名	今月	合計
1	タイトーイン002スタジアム（大阪）	9	68
2	GAME'S WiLL（京都）	9	43
3	荏原ゲームコーナー（東京）	3	40
4	プレイランドスカイシアター（埼玉）	2	36
5	ハイテクセガ高崎（群馬）	10	33
5	ノーベル＆ヒノーズ下井草店（東京）	1	33
7	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	2	23
7	プレイシティNASA杉本町店（大阪）	0	23
9	キャッスル＆YOU²（東京）	2	21
10	タウンスポットプレイランド（大阪）	2	17

次回のスコア締め切りは 10月25日（26日消印有効）

てあたりしだい ゲームリスト

8月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
オーマイガァー!	アトラス		パズル	8月	
メタモルフィックフォース	コナミ	8－2	アクション	8月	4人のキャラが獣人に変身して闘うバトルアクション。
F-1スーパーラップ	セガ		ドライブ	8月	
クイズクレヨンしんちゃん	タイトー	0－4	クイズ	8月	
仮面ライダークラブ バトルレーサー	バンプレスト	8－2	レース	8月	10人から好きなライダーを選択。ゴールに向かって突き進め！
ノストラダムス	フェイス	8－1	シューティング	8月	超電磁砲にすべてをかけろ！

9月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ぐっすんおよよ	アイレム	8－2	パズル	9月	落ちて来るブロックを組んでぐっすんとおよよをゴールに導け！
野球格闘リーグマン	アイレム	8－2	アクション	未定	UCコップスの伝統を受け継いだアイレム特製の格闘ゲーム。
パーフェクトソルジャーズ(仮)	アイレム	8－6	アクション	未定	6ボタンを使用したアイレム初の本格対戦型格闘ゲーム。
豪血寺一族	アトラス	8－4	アクション	10月	格闘一族の伝説が始まる！
マッドシャーク	アルュメ	8－2	シューティング	10月	
餓狼伝説スペシャル	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	9月	あのキャラが使えてしまう！夢のオールスター勢揃い。
ギャルズパニックII	カネコ	8－1	パズル	未定	
スーパーストリートファイターII	カプコン	8－6	アクション	9月	キャミー、ホーク、ディージェイ、フェイロン、4キャラが新参!
ポリネットウォリアーズ	コナミ	8－1	アクション	未定	専用筐体使用のコミカルポリゴンゲーム。
バイオレントストーム	コナミ	8－2	アクション	未定	パワフルマッチョの世紀末アクション！
スラムダンク	コナミ		スポーツ	未定	超リアルバスケットの真髄ここにあり！
おいしいパズルはいりませんか	サン電子		パズル	9月	4種のパズルをひとつにまとめたおいしいゲームです。
エイリアンコマンド	ジャレコ		ガンシューティング	9月上旬	UFOを光線銃で撃退しつつ、モニターに現れるボスを撃て！
スーパーストロングウォリアーズ	ジャレコ		アクション	未定	ちゃんと奥行きのある衝撃プロレスアクション。
BEST BOUT BOXING	ジャレコ	8－5	ボクシング	未定	単なる連打ゲーではなく、コンビネーションによる連続技ゲーだ!
エイリアン3・ザ・ガン	セガ		ガンシューティング	9月	
ソニック ザ ヘッジホッグ	セガ	TB－1	アクション	9月	
ルーニーチューンズ	セガ	TB－1	アクション	10月	
バーチャファイター	セガ	8－3	アクション	未定	
グランドエフェクト	タイトー		ドライブ	未定	FOCA公認F1ドライブゲーム。
ジュラシックパーク	データイースト		ピンボール	9月1日	恐竜が球を食べる！映画ネタ満載の"イカす"ピンボール。
ナイトスラッシャーズ	データイースト	8－3	アクション	9月	3人同時プレイも可能なスプラッターグチャグチャアクション。
ミラクルアドベンチャー	データイースト	8－3	アクション	11月	ネオジオ参入第1弾。世界の遺跡を股にかけヨーヨー野郎が大冒険。
フラワーバスターズ	データイースト		ガンシューティング	11月	人喰い植物が大暴れ！
ハイパーデュエル	テクノソフト	8－2	シューティング	未定	ファイター形態ともビルスーツ形態を上手に使いわけて進め！
クイズココロジー2	テクモ	0－4	クイズ	未定	
えんま大王	東亜プラン		うそ発見器	未定	うそつきには災いを、正直ものに幸せを授けてやろう。
D・T7 (ダイナミックトライアル7)	東亜プラン	8－3	レース	未定	シューティング感覚の近未来バトルレース。熱い走りを見せて
ニューマンアスレチックス	ナムコ	0－3	アクション	未定	4人の超人が競うとんでもない8つ競技を戦い抜け！
サイバースレッド	ナムコ		アクション	未定	1対1のタンクバトル対戦だ！
リッジレーサー	ナムコ		ドライブ	未定	業界初、革命的新システム搭載！
熱闘!激闘!クイズ島	ナムコ	0－4	クイズ	未定	
ゴジラ	バンプレスト	8－3	アクション	未定	あのゴジラが格闘に！街を暴れまわり城を破壊する！
爆烈クラッシュレース	ビデオシステム	8－2	レース	未定	バケモノスーパーカーで世界をめぐるカーアクションゲーム。

PLAY-HOUSEアスカ ☆=0(3)

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	601,840	Mr-SAM	ALL シャルロット
2	マッスルボマー	983,400	Mr-FBI	ALL スティンガー
3	エメラルディア	4,029,222	GUS-RYU・CIA	L-76 上級
4	四川省II	234,000	Ms-SATOKO	S-6 初級
5	シャドーフォース	132,600	IPA-TKO	S-3 コヨーテ
6	餓狼伝説2	1,073,700	Mr-WAN	ALL 山田十平衛
7	バニッシャー	7,744,200	Mr-JOE	ALL バニッシャー
8	マーシャルチャンピオン	301,200	IPA-TKO	ALL ホイ
9	ワールドヒーローズ2	8,218,200	AMP-KL	ALL マッスル
10	天地を喰らうII	2,786,300	IPA-TKO	ALL 関羽

ゲームキャロット住吉 ☆=1(1)

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(095)-47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ	756,990	山田 穣	高2年生 オールグリア
2	超時空要塞マクロスII	850,430	宇野 巡	大学生 3面
3	マッスルボマー	845,600	吉田 龍	高2年生 ALL
4	機動戦士ガンダム	245,800	安楽 弘輔	長崎大学・学生 10面
5	プレミアーサッカー	8th-2	森 志朗 志朗	予備校生
6	マッスルボマー	118,400	浦上 隆行	高1年生 10人目
7	バーニングライバル	53,200	下釜 貴之	西中3年生 4人目
8	餓狼伝説2	564,500	前田 康之	中3年生 6人目
9	ストリートファイターII' ターボ	801,890	岡嶋 健一	高1年生 ALL
10	ダイエット GO GO	487,600	品川 哲也	よびこおせい

ワンダーランド ☆=1(4)

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2	7,254,500	ARIEL	ハンゾウ使用 P:20
2	ストリートファイターII' ターボ	1,573,100	AKIRA	タル落 P:21
3	達人王	656,980	URD	4面ボス手前
4	出たな!!ツインビー	1,985,100	馬ヶ背最遅男 京ナンバーのR1-Z	
5	サンドスコーピオン	2,145,600	㋙研No. 無 師だUGM	2-3 超ムズ！
6	上海II	662	パル	
7	バーニングライバル	205,760	CEF	ALL
8	タントアール	残りライフ9	ほしの少年	ALL
9	ドギューン!!	永パ		17日もかかるぞ
10			全部㋹なし！逮捕装置 村雨先生連絡されたし	行方不明

ゲームプラザ ☆=4(150)

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガイアポリス (㋹フェアリー)	13,011	ベルダンディーさまのおかげっす♡	1クレALL パスワード未使用
2	ガイアポリス (㋹なしフェアリー)	12,511	女神さまパワー♡ うーきーICE	1クレALL 甘い！
3	エメラルディア (アドベンチャーモード)	1,437,015	裁判起こすぞこら！、このゲーム評価低いよ	脱出面で死亡 レベル155
4	エメラルディア (ノーマルモード)	7,246,872	時代はTBS渡辺真理 持田真樹も捨てがたい	'93のカリスマ レベル113
5	魔法大作戦 (㋹チッタ)	2,558,590	なかよしアニメアルバム うーきーMST評価㊤	1クレ2-5 ボス前で死亡
6	機動戦士ガンダム (ズゴック)	936,900	只今ふとんで安眠中 やっぱりふとんが一番	1クレALL P×18（たぶん）
7	アウトランナーズ (ロシア)	3'17"16	ランナーズ初回敗退君 うーきートナカイ	マッドパワーMT 残23秒
8	アウトランナーズ (ケニア)	3'20"66	運転団体乱奈亜図大将 春麗の愛人無礼講伸一	夫の愛が重すぎるって泣いてたよ。
9	戦国エース (㋹ジェーン)	1,839,300	僕ダラダラやってます うーきーMST評価㊤	ALL B×7 日ルパン評価高い
10	超時空要塞マクロスII (㋹ビギナー)	3,151,790	プラザインドアスクールPIS短期夏期講習講中	ALL15万落ち 優秀講師超多数。

ゲームピアチャンス国分店 ☆=1(9)

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッスルボマー	603,500	D. MAHARAPAR	IC ALL ハガー&アストロ
2	メタモルフィックフォース	195,400	GNR (AGC)	ステージ5 イワン
3	ガイアポリス	6,491	ALR (あるる)	IC ALL LV27 プリンス
4	龍神	857,200	D. MAHARAPAR	
5	コズモギャングザパズル	3,214,294	GIL	HARD LV181
6	サムライスピリッツ	614,380	Y. . M	IC ALL ガルフォード
7	ファイターズヒストリー	939,600	DANGEROUS D.D.T	IC ALL マトロック
8				
9				
10				

No.103

ゲーメスト **12月号**

大得付録付き
特別定価550円

次号は10月30日発売!!

餓狼伝説スペシャル 豪血寺一族
スーパーストリートファイターII
サムライスピリッツ、サイバースレッド

スーパーストIIが丸ごと1冊! 大付録

論 注目されるアーケードゲーム

このところ、アーケードゲームに対する注目度がどんどん上がってきているのが実感として感じられます。アーケードゲームの雑誌、単行本もいくつか出てきました。ゲーメスト創刊時は、ゲームセンターのゲームの雑誌なんて成り立つはずがないと言われていたこともあったのに、大きな変わりようです。

どうしてこのように変わってきたのでしょうか。この変化は、ストIIのヒットを抜きには語れません。テトリスがヒットして以来、アーケード人口は着実に増えていきました。その中で、テトリスは他の家庭用のどの機種に移植しても、あまり面白さは変化しませんがかなりの数ヒットしました。それは、ファミコン独自のラインナップがなかったこともあるでしょう。しかし、当時のファミコンが当時のゲームセンターとほぼ同じハード能力を持っていたということが大きかったと思います。

その後、ファミコンが普及していくのと同時に、アーケードゲームとのハード面の格差はどんどん広がっていきました。アーケードゲームの移植では面白そうなゲームにできないほど、ハード面の格差は広がります。

しかし、ファミコンはここで独自の道を切り開いていきます。RPGゲームをはじめとして、新しい形態のゲームでした。

その後、ストIIがテトリスを超えるほどの大ヒットとなります。ストIIは、その時のアーケードのハード、ソフト的な技術の裏付けのもとに出来上がったゲームでした。そのゲームが、家庭用のスーパーファミコンに移植され、記録的なヒットをしたのは大きなポイントです。

結局、スーパーファミコンの発売当時、ゲームセンターの移植ゲームをいくつか生み出しました。

そして今、家庭用ゲーム機は世代交代し、アーケードゲームに近いハード能力を持つようになりました。こうなると再び両者は近い距離に歩み寄ってきます。シミュレーションゲームとは全く違った、アクション系のアーケードゲームにプレイヤーの関心が集まっていきます。

今後は、とびぬけた能力を持つ家庭用ハードが出現するか、家庭用ハードが進化せず独自の道を歩んでいくかにならないかぎりこの傾向は続くでしょう。本来、家庭用とアーケードゲームは密接に関係しているものなのです。

このような状況で、ゲーメストに対するプレイヤーの期待が高まっているのをひしひしと感じます。なんとか責任を果たしていかなければならない、とプレッシャーがかかってくる今日このごろです。

(石井ぜんじ)

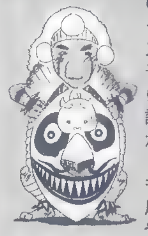


●今月の常識一言。手紙の宛先で郵便番号を書く時、数字の前に〒などをつけると、機械の読み取りがうまくいかなくなるので、番号だけを書くようにしよう。☆夏コミのお誘いの手紙くれた人、ありがとう。で、ゴメン。今回はちょいと事情があって、どこも行きませんでした。実は内緒だけど人見知りするんだ（笑）。☆パズルだけど、最近遅刻者多いぞ。それから、残念賞掲載者への手紙は、送料同封なら転送したげるよ。(APAPA)



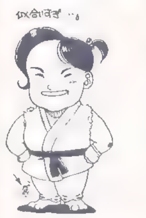
●今月のアイランドの今月の一発で「がんばるのだナムコー」みたいなこと言ったけど、今回のAMショーのナムコは超気合入ってた。これからのナムコには期待できますぜ社長ー!!

埼玉川越でモータルコンバットを探しておるのだが全く見ねえ。ライデーン!! それはいーとして、最近お気に入りは、やはりバーニングライバルのサンタナじゃ。イイ奴だよコイツは。は?アラビアンムーン?あ、あう…。(田渕健康HG)



●2大イベントの1つAMショーも終わった。あとはうちの大イベント、ゲーメスト大賞かあ。今年は何がとるのかなあ。予想としては、あの2大タイトルのどちらかだとは思うけど。どちらのファンの読者が多いかで決まってしまいそうなのがちょっと気になるところだけどね。

ふむ、夏も終わり秋へ…。あと2カ月もすれば雪が降るぜい！今年はすでに9月からスキーを開始。人工だけどね。いや〜便利なものができましたよ。(ずる)



●今はサムライスピリッツの対戦プレイにはまっている。持ちキャラは柳生十兵衛で、跳びこんで足払いと投げで攻めるのが楽しい。待たれるより、跳び蹴り当てて投げられた方がまだいいと思うのだがどうだろうか。このゲーム、キャラによっては完璧に待たれていると、投げるしかないと思うのだが…。

さて、これからもスーパーストIIを始めとして、いくつも面白そうな格闘ゲームが出そうだ。期待しよう。(ぜんじ)



●ここのところ原稿が遅れぎみ。心も体もボロボロになるわ、編集の人に迷惑かけるわでかなり終わってる。いまや家に帰るのは一週間に1度か2度。支えになってるのは少し前に読んだ「エンダーのゲーム（ぜんじ編集長が薦めてた小説）」と無理して頑張る両親の姿。いったいいつまで私の精神はもつだろう。そういうわけで、私は「スタータイドライジング（早川SF)」をお薦めしよう。イルカ大活躍の宇宙SFだ。(KAL)



●AMショーは「キャンセル技を探せ！大会」の会場ではありません。やるな、とは言いませんが、そんなもん探すためだけに2時間も3時間も居座らないでほしいね!! それにブースの受付で資料をもらうために並んでいる人たちを無視して平気な顔して割り込む。ネームプレートを見たら、なんとオペレーターの人であった…マナー云々以前の人たちが目についた、今回のショーでした。(侍魂は最近は赤い右京を使ってます。N，O)

ひとこと

諸君！どうだね、「侍スピリッツ」ビデオはもう見てくれたかい? 出血破格大サービス、社運をかけた120分・7千円だぞ!!おいおい、まだ見てないなんて言ってんのはどこのどいつ様だってんだ。これは絶対見なきゃソンなんだからさ。なんてったって、スタッフ全員命をすり減らして、本誌も増刊（コイツもヨロシク!!）もかえりみず心血そそぎ込んだ涙ものなんだから…。あー、内容書きそびれた。(眞)

表紙の裏をとれ

実は今決まったとこです、今度の表紙。これから締め切りまで一週間弱。すてきです。ナコルルでも描かされるかとドキドキしていたけど、少し安心してみたりしている。

でもナコルルが好きな人は、アイヌのことを絶対調べておくように。私たちシャモが彼女らにした仕打ちを、しっかりと頭に入れて闘っていくように。

知ればもっと好きになるぞ。

藤原ひさし

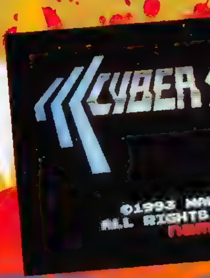
GAMEST ゲーメスト 11月号

■平成5年11月1日発行　第8巻19号通巻101号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　栗原桃郎　N.O
ずるずる　APAPA　YOU・A
塩原利康　C・LAN　いなりん　古葉美一
植村伴北　藤原ひさし　ぴぐ　もも　かる
F-GLD DON　RIK君　田渕健康　TKO
猿渡雅史　遊佐孝之
佐藤孔建　林野吉　二田祐樹
大野純司　霜田和人　竹森眞由美
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画

頑張ったぜコーナー


namco
日本一決定戦！開催決定!!
最強のファイターは
誰だ！
CYBER SLED
1Pでも2Pでも
OK!!
FOR ENTRY
BLUE CORNER
RED CORNER
超過激対戦
バトルゲーム!!
奥が深く、
無限の戦いがある!!
CYBER SLED
サイバースレッド
日本一決定戦！
詳細は次号にて
お近くのアミューズメントスペースで練習及び対戦できます。



CYBER SLED
サイバースレッド

©㈱ナムコ

AD2067年
発展と荒廃が交錯する巨大都市
闇の支配者が主催する過激な戦闘ゲーム、
人々を熱狂させる情け無用のデスマッチ
莫大な賞金を手にするのは
果たして誰か…？

担当：F-GLD

巨大都市メガロポリスで行われる、一対一の過激な戦闘ゲーム「サイバースレッド」。このゲームに参加するファイターたちはそれぞれ違う「ビークル」と呼ばれる機体に乗り込み、戦いにいどむ。

人間同士でやるか、コンピュータとやるか…

まず、このゲームのメインの楽しみになっている人間同士の対戦。これはプレイヤーたちのレベルに合わせて初級、中級、上級の3種類。初級は同じ性能を持つ機体でプレイ。制限時間内でいくらでも対戦できるぞ。

中級は3本勝負。2本先取で勝利だ。このモードは機体や戦闘舞台を選択することが可能だ。

上級は戦闘舞台が難しくなり、さらに環境設定が可能になるぞ。複雑な地形や、暗闇や霧のステージはさらに高度なバトルが求められるぞ。

そして、コンピュータ戦は



霧ステージ。ここではさらにレーダーまでに支障が…。

トレーニングとコンピュータ対戦の2つのモードがある。

「トレーニング」は基礎から練習できるモード。一定の時間制限で全3面をクリアすると終了。

「コンピュータ対戦」は、タイムトライアル形式の勝ち抜き戦。一定の時間制限ですべての敵を倒せばクリア。敵を倒すごとに時間が延長されるぞ。そして、最後に待つ敵はサイバースレッド、現存のチャンピオン。そのビークル名は「MM240-X5」……。



なかなか陰質なCPUアランストライカー。この後すぐ逃げてしまうのだ。

ビークルを破壊するも、されるも、2本のレバーの操作次第！

さてこのビークルの操作には2本のレバーを使うことになる。レバーにはそれぞれマシンガンとミサイルの2つのボタンがついている。

マシンガンは弾数無制限。トリガーを引きっぱなしで連射できるが、画面中央にあるガンゲージが減っていき連射が遅くなる。ゲージがなくなるとガンオーバーヒートとなり全く発射できなくなるので注意（トリガーを離すとゲージが回復していく）。

ミサイルは弾数制限があり（アイテムで補充）。機体により、ミサイル、ロングレンジミサイル、レーザーという違いなどがある。命中すると敵に大きなダメージを与えることができるので、もったいぶらずにどんどん使おう。

そしてこのゲームのポイントとなるのがビークルの動かしかた。レバー2本で動かすわけだが少し詳しく書いてみよう。

まず各レバーの上下は本物のタンクと同じ感覚で、それぞれがタンクのキャタピラのように独立している。レバーを同方向に入れると前進、後退。片方だけ上下に入れると左右折前進（後退）をする。そして2本のレバーをそれぞれ上下逆に入れるとその場で回転。ビークルの向きを変えるにはレバーの上下を使わなければならないことに注意。

レバーの左右は横方向の水平移動に使う。基本的に2本のレバーの左右をプラスした方向に動く。それゆえ、1本だけ右に入れるより、2本とも右に入れたほうが早く移動したり、2本を左右逆に入れると相殺して横方向には動かない。

このようにしてビークルを動かすわけだ。右下の図も参考にしてくれよ。

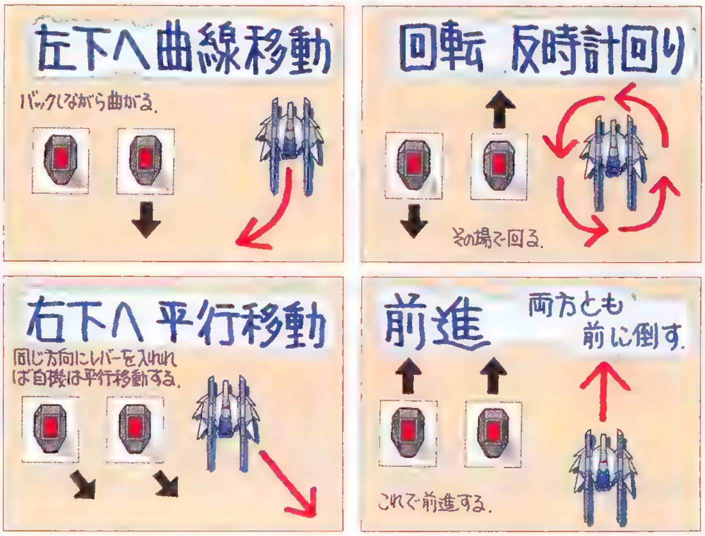
戦いを盛り上げてくれる様々なオプション

このゲームは2本のレバーの他にビューポイントチェンジボタンがついてくる。これによって視点をビークル後方から見ているものを、ビークルから見ている視点に変えることができる。これで戦いの実感がわくというものだ。



ビークル視点。見えるのは敵だけ。アマンダを逃がすな。

さらに対戦中には沢山のアイテムが出てくる。ミサイル補充やシールドリカバー、さらには敵のレーダーをマヒさせたりできるスペシャルアイテムなどがある。これらはレーダーにより発見することができる。敵にアイテムを取られないようにしよう。





スペシャルアイテム。効果は取ってからのお楽しみ。

サイバースレッドに挑戦する6人のファイターたち

それでは最後にこのゲームに登場するファイターたちを紹介しよう。6人がそれぞれ乗り込む機体はどれも個性的なものだ。君ならどの機体を使うかな…。

ENTRY NO.1



●Vehicle name
M9-F33「ファイアーボール」
●PILOT
MADISON HAWK
(マディソン　ホーク)

機体性能表	
カラー	オレンジ
加速	C
最高速	C
ミサイル	C
マシンガン	C
耐久力	C
ミサイル数	5発

●パイロット
元陸軍ビークル部隊。若手No.1のファイター。戦争が終わり、自分の腕を生かした仕事としてサイバースレッドのパイロットとなった。
●ビークル
彼のビークルは軍から払い下げられた中古のビークル。軍隊時代に使っていたのと同じ型を買い取って、チューンナップしている。すべてにおいてバランスの良い機体になっている。

ENTRY NO.2

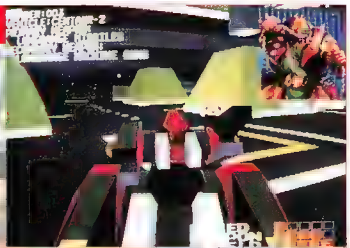


●Vehicle name
M11-AA「ポーラースター」
●PILOT
MARIE YAMAMOTO
(マリー　ヤマモト)

機体性能表	
カラー	ホワイト
加速	E
最高速	A
ミサイル	C
マシンガン	C
耐久力	C
ミサイル数	5発

●パイロット
特殊部隊"シルバーフォックス"に所属していたエリートパイロット。表向きはホークと同じような経緯でファイターになったとされているが、実はサイバースレッドを主宰する組織が裏で行っている犯罪行為の証拠を集めるために派遣された潜入捜査官。
●ビークル
彼女のビークルは特殊部隊の標準機。加速は鈍いが最高速は最高。横移動性能が良い。

ENTRY NO.3



●Vehicle name
CENTAUR-2「ケンタウロス2」
●PILOT
HANS BAIRD
(ハンズ　ベアード)

機体性能表	
カラー	レッド&グリーン
加速	E
最高速	D
ミサイル	B
マシンガン	B
耐久力	A
ミサイル数	7発

●パイロット
戦争で荒廃した無政府地区を荒らし回っていた盗賊のボス。戦後の混乱が終息に向かい、盗賊稼業が苦しくなってきたので、莫大な賞金を目当てにファイターになった。
●ビークル
彼のビークルは、あちこちから掻き集めた盗品や手製のパーツから作られたオリジナル。動きは鈍重だが耐久力に優れ、攻撃能力も高い。

ENTRY NO.4



●Vehicle name
G-SPIDER「ジー スパイダー」
●PILOT
AMANDA BATES
(アマンダ　ベイツ)

機体性能表	
カラー	ブラック
加速	B
最高速	B
ミサイル	D
マシンガン	A
耐久力	D
ミサイル数	6発

●パイロット
メガロポリスで暗躍する謎の犯罪集団"シャドウナイツ"のリーダー。優勝者に与えられる特典を目当てに出場した。
●ビークル
彼女のビークルは闇市場で造られた特注品。生物的で優美なフォルムと夜の闇に映える黒の機体が気に入っている。軽快な運動性能と強力なマシンガンが特徴。

ENTRY NO.5



●Vehicle name
BLUE-LIGHTNIG
「ブルーライトニング」
●PILOT
ALAN STRIKER
(アラン　ストライカー)

機体性能表	
カラー	ブルー
加速	A
最高速	B
ミサイル	E
マシンガン	E
耐久力	E
ミサイル数	4発

●パイロット
メガロポリスの保安組織の一員。彼のチームはこれまで"シャドウナイツ"に何度も痛い目をあわされてきた。その汚名返上のため大会に参加。彼自身もアマンダを強くライバル視しており、彼女を倒すことに執念を燃やしている。
●ビークル
ビークルは保安組織の標準機。過密都市の中で犯罪者を追い回すため、小型軽量化が図られているがその分攻撃力が弱い。

ENTRY NO.6



●Vehicle name
TX-601-S「クラッシャー」
●PILOT
REXER IRONSIDE
(レクサー　アイアンサイド)

機体性能表	
カラー	グリーン
加速	D
最高速	D
ミサイル	A
マシンガン	B
耐久力	D
ミサイル数	8発

●パイロット
戦争中に体の半分を失ったが、より強力な身体を求めサイボーグとして蘇った。命を懸けた戦いに生きがいを感じる戦闘人間。彼にとって勝って得られる賞金よりも、闘うこと自体が目的になっている。
●ビークル
彼のビークルは戦争中に愛用していた機体で、攻撃力が重視されており特にミサイルは凶悪なほどの連射性能を持っている。

熱き血脈に流れるは闘争の血潮！

豪血寺一族

一族の頭目の座をめぐる骨肉の争いが今始まる！

担当：TKO

ストーリー

豪血寺一族…この一族は、頭目を決めるべく、格闘技大会を5年ごとに開催していた。

今年はその5年目、現頭目豪血寺・お梅は、60年間頭目の座に君臨しつづけている。大会へのエントリー資格は、一族の血を引いている者であること…ただそれだけである。



この2人、どうみても血が繋がってるようには見えないよなぁ…。

そして今回の大会にはお梅の妹、お種も参加していた…。



投げキッス攻撃。色っぽい攻撃だが、喜んではいられない。だってこの女の正体は…。

基本操作と攻撃方法

8方向レバーでキャラクターの移動、ジャンプ、防御などを行う。前方もしくは後方に2回レバーを入れると、それぞれ前方および後方にダッシュ。ジャンプ中に上方向の要素に再びレバーをいれることによって、空中二段ジャンプが可能だ。4つのボタンは、それぞれ弱／強のパンチ、キックによる攻撃となっている。

攻撃に関しては、全体的に一発の威力が抑えられているようで、他の格闘ゲームでは多大なダメージを与える投げ技も、その他の攻撃と大差のない威力になっている。

これは対戦プレイにおいて、威力の大きい連続技や投げハメのみで一気にカタがついてしまう、といった状況にならないための配慮と思われ、これにより闘いは手数の多いスリリングな攻防となるだろう。

バリバリかかるキャンセル技の数々！

豪血寺一族では、ほとんどの技にキャンセルをかけることができる。例えばバックダッシュにもキャンセルがかかるし、空中で出せる必殺技をもったキャラなら、通常のジャンプ攻撃をヒットまたはガードさせてからキャンセルで必殺技を出すことも可能だ。

操作性の良さも相まって、連続技が決まったときの爽快感は素晴らしいの一言だ。

それでは、各キャラ別に目立った特徴などをみていこう。



ジャンプキックを当ててから…。



キャンセル技が出せる。空中で必殺技を出せるキャラにのみ許された技だ。

陳念



必殺技の呪縛符が超強力。ヒットした場合、短い間だが、相手は硬直して動けなくなってしまうのが凄い。閃光烈脚も使える技だ。回し蹴りを出しながら上昇し、そのまま膝を出して急降下してくるのだが、着地の瞬間まで当たり判定が出っぱなしなのが強い。

キース・ウェイン



超使えるのがナックル・ボマー。とにかく出るのが速く、不意に出されたらまず返せないだろう。命中したら相手が転倒する点も見逃せない。

スパイラル・キックも使える技だ。相手にヒットしたら、蹴りボタンを連打しよう。より多くの回し蹴りをヒットさせることができ、最後に相手の背後に回って華麗に蹴りを見舞ってくれる。

立ち強蹴りのリーチも長く、扱い易さではトップクラスだ。



最後に回り込んで蹴りが入る。ボタンを連打していないと出ない攻撃だ。その後は…。



とにかく、命中したら即ボタン連打！

アンジェラ・ベルテ

技	コマンド
●ラブミー・ウィップ	←溜める →と同時にⓅボタン
●サンダー・ウォール	Ⓟボタン2つ同時押し
●アンジェラ・ボディーアタック	←溜める →と同時にⓀボタン
●スマッシュ・キック	（ジャンプ中） ↑↓＋Ⓚボタン

ホワイト・バッファロー

技	コマンド
●アロー・ショット	←↙↓↘→ ＋Ⓟボタン
●フライング・エルボー	（ジャンプ中） レバー1回転＋Ⓟボタン
●バッファロー・ストーム	↓溜める ↑と同時にⓀボタン
●タックル・ブロー	←溜める →と同時にⓅボタン

（豪血寺・お梅の妹） 豪血寺 お種

技	コマンド
●威嚇顔・イカクガン	↓溜める ↑と同時にⓅボタン
●岩砕歯・ガンサイシ	←溜める →と同時にⓅボタン
●星流乱舞弾・セイリュウランブダン	→＋Ⓟボタン連打
●天舞脚・テンブキャク	（ジャンプ中） ↑↓＋Ⓚボタン

（豪血寺・お梅の妹） お種 変身中

技	コマンド
●桃恋火・トウレンカ	（地上）又は（ジャンプ中） ↓↘→＋Ⓟボタン
●虹色壁・コウショクヘキ	←溜める →と同時にⓅボタン



破鳥才蔵

とにかく動きが速く、攻撃動作も俊敏。突然前方ダッシュしてからの投げや、ジャンプ攻撃からのキャンセル震空旋風斬などのトリッキーな攻撃は、才蔵だから可能な技だ。獄炎昇龍弾は、キャンセルをかけて弱と強を使い分けると有効。強で出すと、自分から少し離れた先に爆弾を落としてくれる。



アニー・ハミルトン

一見リーチがなさそうだが、強の攻撃は相手方向に素早く踏み出していくので、実際にはかなりのリーチを誇る。主に対空兵器として使うレインボー・バリアは、溜め時間が超短いので使いやすく重宝する。アニー・ダイナミックは技の出るまでが遅いものの、出かかりで飛び道具をすりぬけることができるぞ。



飛び道具をすり抜けることが出来る"アニー・ダイナミック"。



礼児大山

バランス型のキャラ。攻撃力やリーチは他のキャラに比べて特に突出しているわけではないものの、飛び道具の撃掌破動波、対空兵器の流炎昇と、必殺技が実に手堅い構成となっている。奇襲攻撃に使える昇燕舞もあり、使い方次第でどのような位置づけになるか…先が楽しみなキャラだ。



どの必殺技も、使い勝手のいい礼児。特に流炎昇は、対空技として申し分ない。



アンジェラ・ベルテ



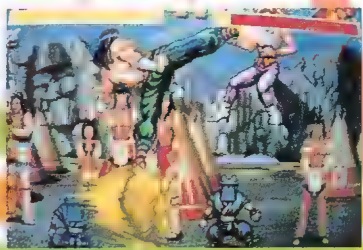
これ、このムチのリーチが長いんですよ。

移動速度が少々遅い。その反動か、攻撃力は高めに設定されているようだ。リーチのあるラブミー・ウィップで牽制しつつ、隙をついてスマッシュ・キックなどを狙おう。

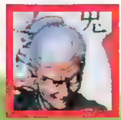


ホワイト・バッファロー

その長身を駆使した、リーチのある攻撃が利点。必殺技ではバッファロー・ストームが強い。本来は飛び道具なのだが、出かかりに脚を上に振り上げており、その脚が対空技になっていたりする。使いこなせば最強か!?



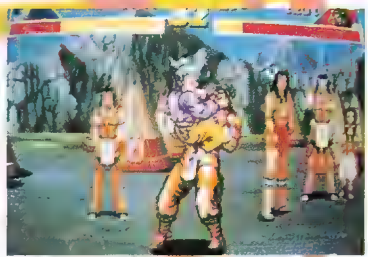
飛び道具を先読みして跳び込んだはずなのに…はぁぁ、なぜ撃墜される!!



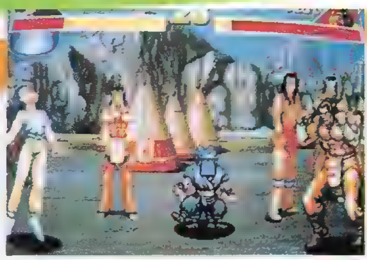
褒血寺お種

通常攻撃が実にトリッキーで、移動を兼ねた攻撃が多いのが特徴。相手を愚弄するかのような必殺技も印象的だが、それ以上にキレているのが投げ技だ。お種が相手を投げる動作を行った場合、相手にひっついて精気を吸い取ってしまい、こともあろうに自らが若返ってしまうのだ!

しかも、変身後はわざわざ必殺技まで変わっている。変身時間は10秒と短いが、この間のお種は攻撃に速さとリーチがあり、かなり強い。変身中のみ出せる桃恋火は命中した場合、相手は燃えて転倒してしまうのがいい。



うわー、やめろババァー吸い付くんじゃねぇ!!(絶叫)

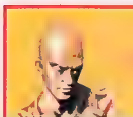


ふふふ、若い男の精気を吸ってパワーアップじゃ。10秒間だけじゃがの。ヒョヒョヒョ。

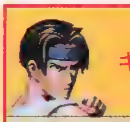
次号から、バッチリ攻略を開始するぞ。みんなも、ハマりまくってやり込むべし!!

(TKO)

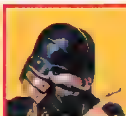




陳念	
烈光◉・レッコウケン	←→← +Ⓟボタン
呪縛符・ジュバクフ	→↘↓↙← +Ⓟボタン2つ同時
煉獄霊波・レンゴクレイハ	←↙↓↘→ +Ⓟボタン2つ同時
閃光烈脚・センコウレッキャク	↓↘→↗ Ⓚボタン



キースウエイン	
ナックル・ボマー	←溜める →と同時にⓅボタン
スパイラル・キック	↓↘→ +Ⓚボタン
ライトニング・スラッシュ	↓↙← +Ⓟボタン
ローリング・キャノン	→↘↓ +Ⓚボタン



破鳥才蔵	
獄炎昇龍弾・ゴクエンショウリュウダン	↓↙← +Ⓟボタン
震空旋風斬・シンクウセンプウザン	(ジャンプ中) レバー1回転+Ⓟボタン
龍炎波・リュウエンハ	↓↘→ +Ⓟボタン
青炎裂傷斬・セイエンレッショウザン	←↙↓↘→ +Ⓚボタン



アニー・ハミルトン	
スワニー・クラッシュ	←↙↓↘→ +Ⓟボタン
レインボー・バリア	←溜める →と同時にⓅボタン
アニー・ダイナミック	キックボタン強のみ 一定時間で解除
フォトン・バースト	(ジャンプ中) ↓↘→+Ⓟボタン



礼児大山	
撃掌破動波・ゲキショウハドウハ	↓↘→ +Ⓟボタン
流炎昇・リュウエンショウ	→↓↘ +Ⓟボタン
雷吼脚・ライコウキャク	Ⓚボタン連打
昇燕舞・ショウエンブ	(ジャンプ中) レバー1回転+Ⓚボタン

思わず自分もよけちゃう!

Virtur Fighters

バーチャファイター(仮称)

©SEGA

CGによる格闘、これほどまでリアルなものってあっただろうか。
パンチ、キック、ジャンプがすべて見たまま!

担当：ずるずる

ポリゴンで格闘もの登場!

今までのアクション系のゲームは、何枚もある絵を高速で描き変えることでキャラクターを動かしてきた。

昔のものに比べれば、容量、処理スピードが上がり、よりリアルでスピーディーな動きを表現できるようになった。

しかし実際にキャラクターの存在感をつくっているのは描き手によるものが多い。



開発途中のキャラクターは8人から選べる。今後変更もあるぞ。

これからもこの状態が続くであろうと思ったところにこのゲーム「バーチャファイター」が出現したのだ。

ドライブゲームと、フライトシミュレーションゲームではもうおなじみであったポリゴン、新たな世界が今、始まろうとしている。

開発スタッフはV.R.チーム!

えっ、開発スタッフがV.R.をつくったスタッフだって?



対戦シーンの視点は基本的に横から。でもフィルド上は動ける。

これにはちょっと驚いた。

大型筐体ものが専門だと思っていた（乗り物系のね）のだが、まさかアクションものの開発をするなんて思ってもみなかった。

私がセガが好きなのは、このあたりなんだな。チャレンジしているって感じがして。まあ、それにはそれなりの土台が必要だけど、やはりパワーのあるところは違うね!

とりあえずポリゴンでドライブゲームを、ということでつくられたのがV.R.だった。そしてその技術をアクションものに使えないだろうか。そして生まれたのがこの「バーチャファイター」であった。

開発者の話によると、V.R.が完成したあと、すぐにこの「バーチャファイター」の開発に入ったそうだ。

完成間近!

AMショーに出展されたこのゲームの完成度は6割程度。でもとりあえずゲームができる状態になっていた。ひたすらデータを入力し、基本的なもの、闘技場があって2体の対戦キャラクターが画面に現れ、そしてプレイヤーの入力によりちゃんと動くのだから。残り4割もあると思うとなんか期待できちゃうよね!

打撃系格闘なのだ

この格闘ゲームは、飛び道具系がまったくないタイプ。パンチ、キック、投げだけで闘うなんて地味に見えそうだけどそこでポリゴンのパワーが発揮されるのだ。

身体の動きをしっかり研究した上でくり出される技は、実際のものと変わらない。まわし蹴りが本当にくるって感じ。受け手のほうは、思わずよけてしまいそうだ。

操作は比較的簡単

レバーよりもまずボタンの説明からすると、パンチ、キック、防御の3ボタン方式。レバーは、その補助的な役割として、攻撃、防御の方向指定と、キャラクターの移動に使われる。

今のところ開発途中ということなのでこれが決定ではない。よりやりやすく、ゲームを面白くするために十分に変更は考えられるぞ。

キャラは今のところ8人

これも開発中ということで決定ではないところ。なのであまり詳しくやってもしょうがないので、開発者からのこぼれ話でも書いてみよう。



よーく見るとちゃんと顔もある。表情もある。

現時点では、あまりキャラクターに個性がない。これは今後の課題だそうだ。格闘にはいろいろなタイプがあるので、それを表現できればいい感じになると思う。

感じた人もいるかと思うが、今の動きってジャッキー風。以前はブルース・リー風だったそうな。見たかったなあ、その動き!



開発時ではあまり個性がないので、技が似ている。今後期待だ。



先日のセガ潜入取材のときの写真。

●画面はすべて開発中のものです。

セガの看板キャラクターがアーケードに乱入だ!!

ソニック ザ ヘッジホッグ

©SEGA

久々のトラックボール使用ゲーム
また手のひらが痛くなりそうだ。

KAL

家庭用で大人気を博した八イスピードアクションゲームのソニック ザ ヘッジホッグがゲームセンターについに登場だ。メガドラなどでやりこんだ人もそうでない人も、これからは手を鍛えておかないとダメだぞ。

操作方法のおさらい

以前にも紹介したし、この号が出るころにはゲームも出回ってる可能性が高いので細かい説明ではなく、操作するときの注意点やコツなんかを書いてみようと思う。

そもそもトラックボールを使ったゲームなんてやったことないよっていう人は、実は結構いるんじゃないかと思う。最近はゴルフゲームあたりで使われていたけど、このゲーム、ソニックのトラックボールの回し方とゴルフゲームの回し方ではだいぶ違う。どちらかといえば、過去の名作であるテーカン（現テクモ）の「ワールドカップサッカー」に近いのだ。右に左に、上に下に、常に激しく回し続けなければならない。またソニックにはジャンプボタンがついていて、これもかなりお世話になる。

「実際にゲームをやってみたけど、どうもうまく回せない。ソニックが速く走ってくれないよ」という人や、ジャンプボタンはどういうときに使えばいいの?と悩んでいる人は、次のアドバイスを参考にしてほしい。

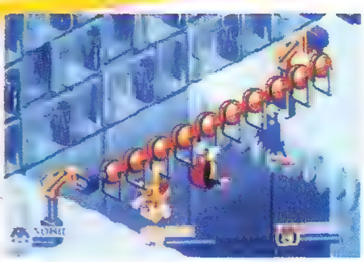


うひゃ～っ!つららが降ってくる～!!下がすべるけど急いで走んなきゃ!!それ～!

掌ですべらせる

「あぁ～!ソニックがあぶない～っ!!」とあせりまくって、一生懸命回しているはずなのに、当のソニックは足が遅い。で、トラップに捕まって昇天しちゃう。この原因は、おそらくトラックボールの1回の回転数が少ないからではないかと思う。わかりやすく言うと、ガチャガチャと中途半端に回すより、てのひらでもって「ザーッザーッ」と大きくすべらせるように回すといい、ということ。回す、転がすというより「すべらす」という表現のほうが近いかな。直線コースでの疾走なら、これでかなり速く走れるはず。

様々なトラップがひしめいていたり、疾走中に急に出現したりしてインサイドワークを効かせたいときは、今度は逆にトラックボールから手を離さないようにしてなでるように回すといい。トラックボールは常にてのひらの下、これで君のソニックも小回りの効く「ちょこまかソニック」だ。



急いで渡れ～!レイ君タイミングはずして落ちちゃってます。

早め早めに押すのがいいかも

ジャンプボタンは、うまく使うとかなり進行が楽になり、ぜひとも使いこなしたいところ。でもこのジャンプボタン、どういうときに、どういうタイミングで押せばいいのだろう?まずトラップだらけで、迂回していたら時間がかかってしまうとき。こういうときはジャンプで罠を跳びこえていけばいい。次に敵がいる場合。ソニックは走っているときにジャンプすると、回転アタックになって敵に体当たりできる。これを利用して敵の攻撃を回避しつつどんどん先へ駆け抜けよう。そうそう、こういう場合、敵を倒すより、先へ進むことを考えるように。

ジャンプに関してはもう1つ。ボタンを押すなら早めに押そう。ギリギリで跳ぼうとか考えないで、そろそろかな?と感じたら押してしまってかまわない。ジャンプの飛距離は意外とあるので、跳び遅れて罠にはまるより、多少早めのジャンプでいこう。

「すべらせる」「てのひらの下で回す」「ジャンプボタンは早めに押す」の3要素を守っていれば「何だかわからないうちに終わる」ことはなくなると思う。画面内を元気に走り回るソニックを見つつ、全ステージを駆け抜けようじゃないの!

気合を入れて楽しもうぜ!!

えー、かわいいソニックを走らせるうえで、ひとつ注意点が…。このページに書いてあるとおりにソニックを駆け回らせると、プレイヤーの、あなたの手が必ず痛くなります。てのひらの皮が厚くなってもいいっ!という気合が必要かな?…じゃ頑張ってね。



「落ちる落ちる～っ!!」勢い良すぎると崖っぷちでフ～ララ。



隠されてるコインを取ると体力回復!すばやく取ってかないと。



こいつがエッグマン。しょーこりもなくまたちょっかいを…。

簡単でフレンドリーな
バーチャルロボバトル!!

ポリネットウォリアーズ

操作がカンタンなので、
誰でも1発でのめり込めるぞ

ポリゴンロボがなかなかナイス！

ポリネットウォリアーズは、3D視点のバーチャルロボバトル！といってもよくわからないと思うので、このゲームの特徴を説明しよう。

まず、ポリゴンを使ったそのグラフィック。これによって、3Dでの立体的なバトルが楽しめるのだ。キャラクターもポリゴンのおかげで単純ながら味のある雰囲気を出している。

最大4人まで参加できるパーティーバトルも特徴的。通信によって、各自自分からの視点でのバトルが可能なのだ。

さらにこのゲームのシステムにも注目したい。基本となるところは、敵のロボットを撃って壊す!!ただそれだけ。初めてやってわからないなんてことはない！といってもいいほどの簡単システム。もうこれで見てるだけじゃおさまらないってもんだ。



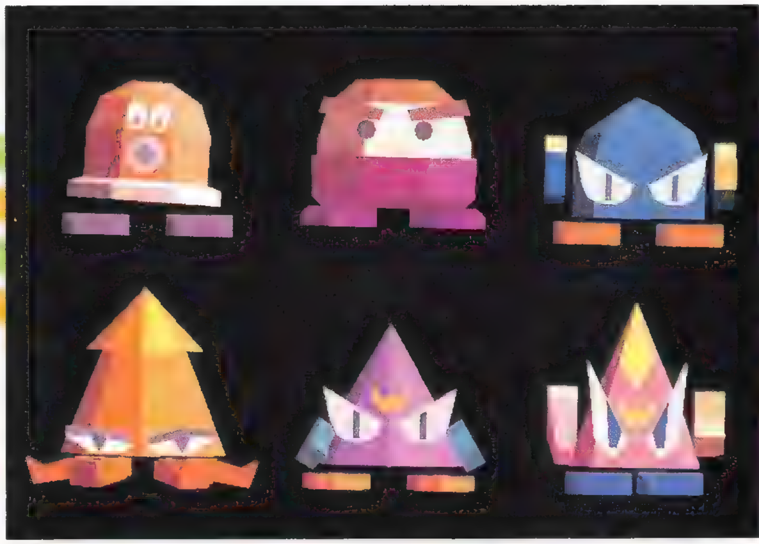
目の前の赤いヤツは敵だ。自分の視点なので間違わない様に。

操作系統もきわめてeasy

1レバー1ボタンで行われる操作を見ても、いたってカンタン。前進、後退、左右旋回と、ボタンでショットだ。このわかりやすいところがポリネットウォリアーズの持ち味。

また、制限時間システムにより、時間内に何回やられたか?を競うようになっている。これで、わけわかんないうちにやられちゃったよ～、なんてこともない。

これでも自信がないって人もまだ大丈夫、ハンディキャップシステムで、自分の体力を増やすことだってできるのだ。これだけいたれりつくせりのシステムにはまさに感服だ。



ザ・よわっち&下がトンガリーズだ。

悪の軍団ワルダー軍団?

1人プレイの場合、プレイヤーはコンピュータ3人を相手することになる。1対3の戦いなのでかなりキビシイぞ！

敵に後ろにまわられるとツライ。常に動きまわりながら、背後の敵に気をつけよう。

今回は、レベル1での対戦相手、ザ・よわっちのプロフィールを紹介しよう。何かのお役に立つかも?

☆悪の科学者メタスーレ博士が作り上げたすっとこどっこい軍団。それがワルダー軍団だ。

レベル1 ザ・よわっち

●たこぼー

バクテリアン帝国小学校3年生。父ディーの教えを受け、正しい砲台人生を歩むためワルダー軍団に弟子入り修業中。チーム「ザ・よわっち」のリーダー。

●ちょこま

いつもチョコチョコせわしなく動くが、結局はエサなヤツ。「とんがりーず」の〈ぎょろん〉は実兄。

●がばちょ

ガタイはでかいがマヌーな行動…それが〈がばちょ〉。牛丼が大好き。

てなぐあいなメンバーだ。少し抜けてる感じがグーね。



敵にやられると「～にやられた」と表示される。



とりあえずはレベル1、ザ・ヨワッチと対戦だ。



ラウンド開始直後にフィールドマップが出る。

敵CPUの全チームがこれだ。
おやぶんすは強いぞ。



マイキャラに名前をつけてやるべし

プレイヤーは、自分のレベルに合わせて、「のーまる」、「はーど」、「すーぱーはーど」の各コースから選択できる。あと、プレイヤーの自機には名前がつけられるぞ。

お知らせです。今出てるゲームの感想や、今後出してほしいゲームのアイデアなど何でもOK。TELしてちょーだい。フリーダイヤル0120(086)573(ハローコナミ)営業時間 月曜～金曜日(祝日除く)10:30～17:00(R-K君)

反射神経とタイミングで勝負だ!

Numan Athletics
ニューマンアスレチックス

©(株)ナムコ

3つのボタンだけで遊ぶ スポーツアクションゲーム!

4人同時可能!

今回のショーで一番熱いアクションといえばやはりこのニューマンアスレチックスではないだろうか。ゲームの内容はいたって簡単で、スポーツが基本となったアクションもの。スポーツといっても、あくまでも基本となっているだけ。命をかけて競うという点がちょっとポイントかな。ただのスポーツでないというところが熱くなれる理由かもしれない。

このゲームは、1人から最高4人までプレイができる。4人の友達といっしょに熱くなれるというわけだ!

操作は簡単!!

パワー系の操作を担当するボタンが両側に2つ。そして真ん中にタイミング系を担当するボタンが1つ。計3つのボタンシステム。とても単純でわかりやすい。

この操作系で、8種類ある競技を争うのだ。

さて8種類ある競技、どれぐらい熱いものなのかを見ていきたい。その前にその競技を争う4人のキャラクターを紹介しよう。

左からシャロン・レアール(女の子)、ハリー・ギブソン、中村雅右衛門、ボンゴ・テンボだ。キャラは、プレイする場所で決まる。女の子を選ぶなら一番左だぞ!



おめかししている4人!これから戦闘服へ変身する!

ROUND 1 TURBO DASH

単なる100m走と思ってくれればいい。ひたすら左、右のボタンを交互にたたく。交互にだぞ!そうしないと速く走れないのだ!

4人同時にスタートし、ゴールを目指す!



ひたすらダーッシュ!走るのだ〜!

ROUND 2 INTERCEPTOR

競技場は港。港!? そう港なのだ。沖にいる戦艦。戦艦!? そうその戦艦から撃ってくる弾をいかに早く撃ちけすかを競う。左、右へ動いて、真ん中のボタンで弾を撃ちけすのだ!

この競技は1人ずつやるタイプのものだ。

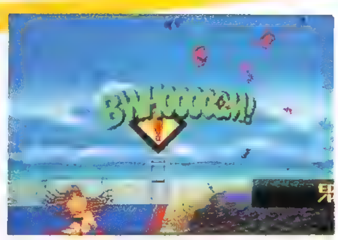


弾を撃ちそこねると…ドーン!痛え!

ROUND 3 MISSILE TOSS

その名の通り、ミサイルをトスする。ヤリのかわりに投げるものがミサイルという競技だ!これも1人ずつだぞ!

うりゃ〜!と左、右のボタンを交互にたたいて加速し、投げエリアギリギリまで走り、真ん中のボタンをまず押し、投げ出し角度を決め離すと投げに入る。角度がポイント。



もし長く持ちすぎると…パーン!いや〜ん!

ROUND 4 NUMAN SNIPER

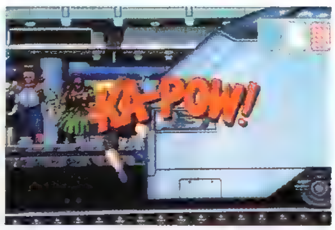
またも競技場は海。海から現れる怪獣を撃つというもの。怪獣は3カ所から現れるので、3つのボタンでそれを迎え撃つのだ。これは4人同時。早打ちだ!



そーれ、ドン!ねーちゃんどこ撃ってる!

ROUND 5 VS EXPRESS

今度は列車が相手!ホームに進入してくる列車をタイミング(真ん中のボタン)でキャッチし、左右ボタンを連打し、列車をどれだけ押し返したかを競う。1人ずつ競技する。ちょっと乗客に迷惑?



タイミングが遅れると…バカーン!

ROUND 6 TOWER TOPPER

ビルの間をピョンピョンつたって上へ登る競技。ビルの壁になるべく長くはりつき、上昇するようにするのがポイントだ。これも1人ずつだ!



ヒョイ、ヒョイと登ればいいけど…。

ROUND 7 NONSTOP ROCK CHOP

パワーをためてガンとチョップで岩を割る競技。左右のボタンの連打でパワーをため、真ん中のボタンで割るぞ!

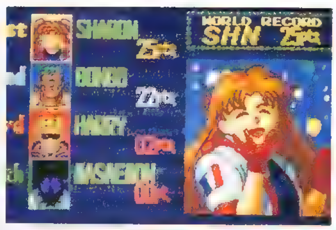


ひたすらためて割る!割る!割る!

ROUND 8 NIAGARA JUMPS

滝をワン、ツー、スリーで渡ってしまおうという競技。これが最後の種目。

左右のボタンで川まで加速し、真ん中のボタンでジャンプ!川面をすべりながら2回目のジャンプ!そしてもう1度すべりながらジャンプして向こう岸へ渡るのだ!



やったあっ!私が一番よお!



ワン、ツー、スリー、やあーっ!

どれもこれも人間技じゃないことをやっている!だから面白いのかもしれないね。すごく単純でわかりやすいのがいいよね。多分みんなビル登りでハマると思うなあ。それさえ抜ければクリアも夢じゃないぞ! (ずるずる)

超本格的、怪獣アクション

ゴジラ

今や世界中でも知らない人がいないというくらい有名な怪獣映画ゴジラがゲームになったぞ。



この怪獣島にいる6体の怪獣から選ぶのだ。

なんと、みんなもよく知っているゴジラがゲームになったのだ。しかも今、流行の対戦格闘なのだ。

格闘野郎も怪獣マニアも、注目の一作だ。

2つのモードで楽しもう 一人でストーリー 友達とVSモードだ

まず、このゲームには2つのモードがあり、モードの違いにより自分では使えない怪獣もいるので注意してほしい。

VSモード

このモードでは6体の怪獣からプレイヤーを選び、COMや2Pと対戦できるぞ。

選べる怪獣は、ゴジラ、メカゴジラ、キングギドラ、メカキングギドラ、メガロ、ガイガンだ。どの怪獣にも個性的な必殺技があり、対戦も熱いぞ。

STORYモード

ストーリーモードでは残機制のアクションゲームになり、ビルや街並みを破壊して先に進み、ステージの最後にいるボスと闘うモードだ。

ボスには、モスラ、ビオランテ、バトラ、などほかにもいるぞ。



これがストーリーモードの画面だ。

基本操作方法 怪獣を操れ！

操作方法は、8方向レバーに3ボタン。Aでパンチ、BでキックCでジャンプだ。

必殺技などは、他の格闘ゲームと同じにコマンドで出るぞ。



このような怪獣データが出るぞ。



ストーリーモードではタイトルが出るのだ。カッコイイな。

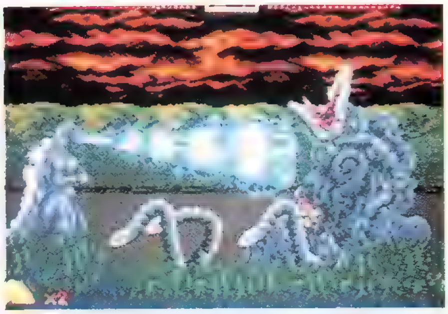
他のシステムに、体力ゲージの下にパワーゲージがあり、一定以上ゲージが溜まったら3つボタン同時押しで火炎放射が出るぞ。一発逆転のチャンスだ。

このゲームにも投げがあり、A+Bで「たたきつけ」、B+Cで「投げ」になる。勝つためには投げも覚えよう。

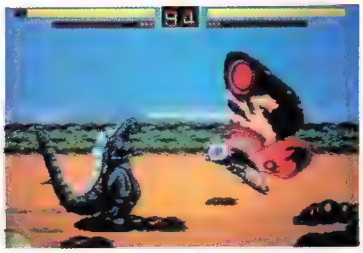
他のコマンドに、レバー一回転+Aボタンで鳴くことができるぞ。これはボーナススコアになるのだが、挑発としても使えそうだ。

とにかく、あのゴジラだけあって大迫力だ。最初の映画から最近の映画までの怪獣が出てくるので、見ていないものはビデオで見よう。それからプレイすれば楽しさ2倍、3倍になるぞ。（ももやん）

怪獣名	技名	コマンド
全キャラ共通	体当たり	←↓↘→+A
	鳴く	レバー1回転+A
ゴジラ	電撃	→↓↘+B
	ジャンプしっぽ	↓↑+B
メカゴジラ	バリアー	→↓↙+B
	ジャンプビーム	↓↑+B
キングギドラ	ボディプレス	↓↑+B
	風圧攻撃	↘↓↙↓↘+B
メカキングギドラ	ワープ	↓↙←→+A
	ジャンプ首パンチ	↓↑+B
ガイガン	のこぎり	↑↖↑↗+A
	のこぎり飛行	↑→↗+A
メガロ	電撃	→↓↘+A
	ドリルアタック	↑→↗+B



ゴジラVSビオランテ。ゴジラの必殺、放射能が決まった！



初代モスラの登場だ。先の面には新モスラもいるぞ。



メカゴジラVSキングギドラ。夢の対決だ！



メガロVSメカキングギドラ。メガロの火炎放射攻撃だ。街が危ない！

ライダー軍団夢の競演！
仮面ライダー倶楽部
バトルレーサー

バンプレストの今度のSDモノはあの仮面ライダーだ！古くは１号、２号からブラックまで、総勢10人のライダーが君を待っているぞ！

ぼくたちに夢をくれた彼らライダーが再び…

仮面ライダーか、フッなつかしいもんだぜ。オレもガキのころにゃあハマッたものよ、自転車の上で全身をピーンと張ってこう、ライダー乗りとかさ、バカやったもんだぜ…。え、あの仮面ライダーがビデオゲームに!?だめだめ、パンチやキックの格闘はヤツラにゃ似合わないぜ…な、なんと！オートバイに乗っての爆走レースゲームだって？そりゃあんた本当かい？

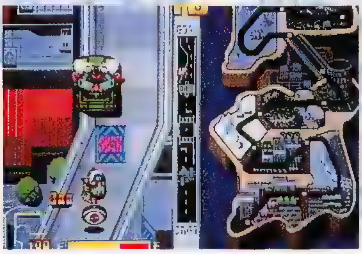
本当です。あの仮面ライダーたちが総出演のバトルレースゲーム、それがバトルレーサーなのです。

バトルレーサーってのはズバリこんなゲームだ

まずは画面を見てみると、横画面がタテに2つに分割されて、それぞれのフィールドが別にスクロールするタイプのレースゲームとなっている。このフィールドを10人のライダーの中から選んだマイキャラ、マイマシンで一定時間内にゴールを目指すのだ。

操作はカンタン、8方向レバーでマシンの移動、Aボタンを押すとアクセルON、離せばブレーキだ。

と、これだけだとただのレースゲームだ。ではどのあたりがバトルレースゲームなのか？その答えはBボタンにある。Bボタンによる攻撃でライバルマシンを攻撃することができるのだ、ジャマなライバルたちをフッ飛ばせ!!



1Pプレイ時は右側にマップが出るが、あまり進行には関係せず。

キャラクターたちはそれぞれ違う能力だ

10人のライダーたちにはそれぞれ最高速、加速力、操作性の3つのパラメータがあり、それぞれ一長一短がある。それぞれの性能はさておいて、ここでは10人のライダーたちを紹介していこう。

ライダー1号…おなじみ本郷猛、愛車はサイクロン号だ。

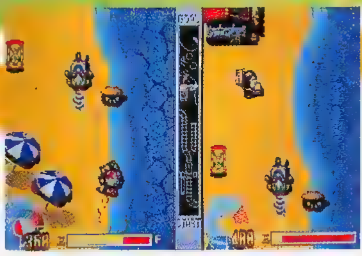
ライダー2号…2代目は一文字隼人、ネオサイクロン号を駆るぞ。

ライダーV3…風見志郎、愛車はハリケーン号。

その他にはライダーマン、エックス、アマゾン、ストロンガー、スーパー1、ブラックRX、ゼクロスで全員で10人だ。誰を使うかは好みで。個人的にはスカイライダーがいなくてかなしい…。



このような大きな障害物はよけるしかない！



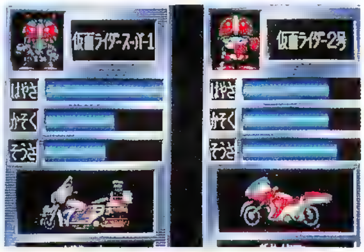
2P側がEMPTY直前!!早く燃料を取れ！

とにかく取れ！取れば便利なアイテム群だ！

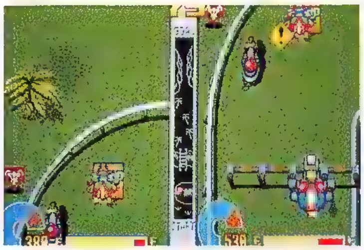
ゲームの途中には、ジャンプ台やさまざまなしかけなどいろいろあるが自分を助けてくれるアイテムもばっちりあるぞ。各ライダーたちの変身ベルトは得点源でそれぞれ300、500、600、800点と入り高得点を取るには欠かせない。

またこのゲームはタイム内にゴールにたどりつけなかったときの他に燃料切れでもゲームオーバーとなってしまうのだが、それを防ぐアイテムのドラムカンやポリタンク（それぞれ燃料UP）もある。そしてお助けアイテムのターボエンジンや砂時計と、これらのアイテムを逃さず取ってクリアしていこう。

ゲーム進行もわかりやすくとっつきやすいので、見つけたらお気に入りのライダーでとりあえずプレイだー（DON）



スーパー1は上級者向き、初心者はアマゾンや2号がオススメか？



またもやこのマーク、今度は急カーブだ。



2P側のマークに注目！障害に気をつけろ。

正義のため、愛のため、平和のため
4人の闘う正義の使徒

野球格闘リーグマン

爽快感タップリ、戦隊モノのノリでプレイできるアクションゲーム。こりゃあ超熱血ゲームだぜ！

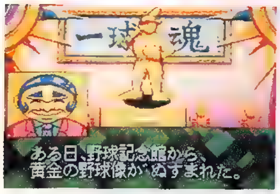
みなさま、おまたせしました。あの、アンダーカバーコップスを作ったアイレムが、同じタイプの横スクロールアクションを作ってくれました。その名も、「野球格闘リーグマン」だ。

野球像を取り返せ！俺たち、リーグマン

ある日、野球を愛する者たちのシンボル「黄金の野球像」が盗まれた！

「これはいかん！」とコミッショナー。正義の野球戦士、リーグマンに像の奪還を命じたのだ。

「たのんだぞ、リーグマン！」



これが黄金の野球像だ。取り返すために闘え！

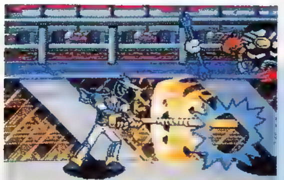
リーグマンを使いこなせ！基本操作、基礎知識

まずは、基本操作からだ。1レバーに2ボタン。Aで攻撃、Bでジャンプだ。

UCCと同じように、ダッシュができ、やり方は同じ方向にレバー2回入れればよいのだ。ダッシュ中にAボタンでスライディング、Bボタンでタックルだ。

投げもUCCと同じで、敵に近づいて敵をつかみ、レバーを入れてAボタンだ。レバーの向きで投げる方向が変えられるぞ。

さて、ここまでは基本技。


カーニバル技やダイナマイツ技を使いこなせ！

ここからは必殺技などの説明をしよう。

●ホームラン技…AB同時

これは基本中の基本。全キャラ共通の技だ。少しだけ体力を消費してしまうが、敵にやられるぐらいなら、この技を使おう。

●カーニバル技…A押したままB

全キャラ違う技の一つ。体力は減らないが、結構使える。

●ダイナマイツ技…???

いわゆる隠し技。全キャラ違うコマンドだ。体力が減らない上に、強力な技なので、ぜひ見つけてくれ。

●超必殺技…ジャンプ中に←→+A

その名の通り、超必殺技だ。多くの敵に囲まれたら使用しよう。ただし、体力の減りも大きいぞ。

では最後に。リーグマンは下にいる4人で全員だが、実はもう一人いるのだ。その名は、隊員見習いのピンクリーグマンだ。アイテムを取ると助けに来るぞ。（ももやん）


ピンクは食料やアイテム、敵にダメージを与えてくれるぞ。


こいつが超必殺技だ。威力バツグンだ！

パワーはNo.1 天才セクシー小学生 イエロー



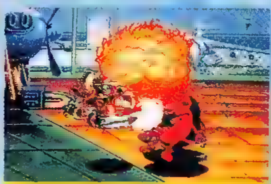

ホイールバスター
レバー?????+?ボタン
カーニバル技：おなかぱんち
超必殺技：フジヤマシェイカー
ダイナマイツ技：ホイールバスター

ある所に、天才セクシー小学生・キャシーと彼女の作った自慢のロボット（実は意志をもったパワードスーツ）のロジャーがいた。なんとこのロジャーは、カレー（チキン入り辛口大盛）がエネルギー源。

彼女はそんなロジャーの魅力を世に知らしめるため、正義の味方になったのだ。

機動スーツに身を包んだキャシー。彼女こそイエローリーグマン、ロジャーである。

テクニックはNo.1 無限無謀超熱血！ レッド

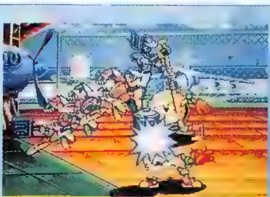
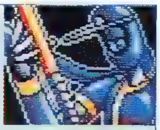



ダイナマイトダンス
ダッシュ中にレバー?+ボタン
カーニバル技:ファイヤーキック
超必殺技：メテオサイクロン
ダイナマイツ技：ダイナマイトダンス

正義感みなぎる熱血野郎、レッドリーグマン“ホセ”。戦隊モノになくてはならない、熱血リーダーが彼だ。彼はメジャーリーグにおいて百年に一人の逸材であったが、不幸な事故により球界を去った。

そして…いつも熱血、ダイナマイターな正義のスーパーヒーロー、レッドリーグマンとなり、悪を倒すため今日も闘う！

リーチはNo.1 高潔な3重人格戦士 ブルー

ロイヤルスティンガー
レバー?????+?ボタン
カーニバル技：ブレイクショット
超必殺技：ドラゴントルネード
ダイナマイツ技：ロイヤルスティンガー

イギリスのスコットランド地方。「マミィ・マミィ」と呼ぶ声が聞こえてくる。

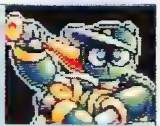
妹のクリスの前では立派な兄だが、母親にはべったりのあまえんぼう。そう、彼はシスコンでありマザコンなのだ。

その後、父親によって、㈱英雄公社に預けられ鍛え上げられるもマザコンとシスコンは治らなかった。

高潔な戦士、ストロー。彼こそブルーリーグマンだ。

スピードはNo.1 超究極、UFOザル グリーン





イナズマキック
ジャンプ中にレバー??+?ボタン
カーニバル技:ヘルキャリー
超必殺技：イナズマアタック
ダイナマイツ技：イナズマキック

大阪のある遊園地に、スーパーヒーローショーの好きな正義感の強いサルがいた。

しかしある日、UFOによって連れ去られてしまった。

そして数日の後、サルは帰ってきた…IQ600、スポーツ好きの強靭な肉体をもち、人語を理解するスーパーヒーローサルに改造されたのだ。

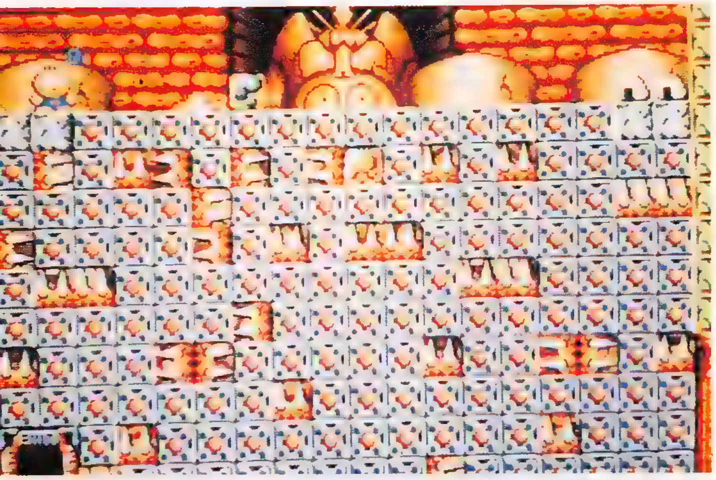
正義を愛するスーパーアルティメイトモンキー、グリーンリーグマン、リノとして。

マニアックパズルゲーム

ぐっすんおよよ

 担当：石井ぜんじ

ブロックを積むだけではない。空中移動で一気にクリアだ。


いったいこの面はどうやってクリアするのだろう？写真を見ながら研究だ。

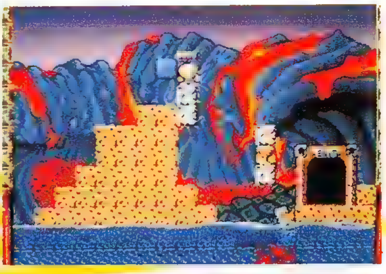
ブロックで押して空中移動！

最初にこのゲームを見たときには、誰もがせっせと出口まで正直にブロックを積んでいくものだ。しかし、それだけではなかなか先に進めないことに気づくだろう。

そこで大事なのが、ぐっすんの空中移動である。ぐっすんの横にブロックを押しつけ、ぐっすんを一気に動かしてしまうのである。現実世界でこうすると、足場のないぐっすんはすぐ下に落ちてしまうはず。しかしここはゲーム。途中でレバーを離さない限り、ぐっすんは横に動いていってくれるのだ。

この空中移動を使うと、ずっと面クリアが楽になるはずだ。つまり、道を出口まで作らなくても、出口と同じ高さまで階段を作ってしまえばよい。そして、その高さまで来たら一気にブロックを使って空中移動をさせるのだ。そうすれば、いろいろな面でクリアが楽になってくる。

空中移動は、ブロックでも爆弾でもOK。また、空中のブロックの上でもぐっすんは歩いていってくれる。これもうまく活用しよう。


まず、出口よりも高い所までぐっすんを移動させる。


ブロックでぐっすんを強制移動。これでクリアだ。確実に埋めていくより速い。

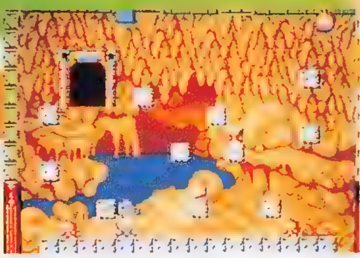
その他の注意すべきこと

まず、面によって爆弾しか出てこなかったり、1つの小さいブロックしか出てこない面があることに注意しよう。爆弾しか出てこない面は、ひたすら崩すことによって形を作っていきクリアしなければいけない。ブロックを待っていてはいつまでたってもクリアできないぞ。

スタート直後に出口が水没している面は、少し粘っていると水が引いていってくれる。その時間までいかに粘るかが勝負だ。

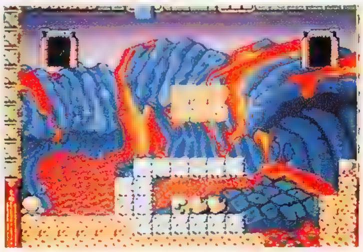
敵が強い面は、ブロックで敵を閉じこめてしまうのがよい方法。殺してしまうとまた復活してくるからだ。また、ぐっすんを安全なところに閉じこめてから道を作っていってもよい。

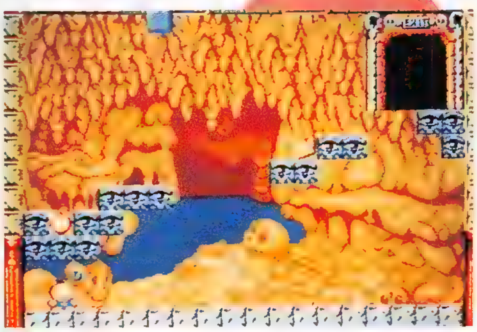
最後に、アイテムの紹介をしておこう。


両端に穴が開いているので注意しよう。とにかくぐっすんを上に運ぶ。

子ぐっすん…謎の生物。10体ゴールに導くと1UP。
ポーション…魔法の薬。一定時間モンスターをなぎ倒す。
バリア…魔法の泡。一定時間溺れ死なくなる。
タイマー…魔法の時計。敵と水の動きを止められる。
クリスタル…取ると水が一定量引いていく。
フード…得点アイテム。おにぎり、パン、たこやきなどがある。

ちなみに、1Pボタンを押すときにAとBボタンを押しておくと、ウワサの変態モードになるぞ。


モンスターに注意しながら、先に上のほうの道を作ってしまったほうが楽。


爆弾野郎が3匹出てくるがこれが強い強い。常に敵に注意しよう。この面も、場合によっては空中移動する。


爆弾でひたすら掘り進めていく面。中央の1マス分は、爆弾の上を渡らせるか空中移動だ。


スタート直後に左端にブロックをはめこむ。出口の高さまで上がったら空中移動だ。


ゲーメスト増刊第十弾！
サムライスピリッツ
十月十九日見参！
TM
買ワヌ輩ハ俺ガ斬ル！
●ゲーメストライター陣が送る対CPU/対戦攻略!!
●すべての技をビジュアルで完全掲載！キャラクター操作法!!
●サムライスピリッツの魅力を余すことなく満載したキャラクター紹介!!
ゲーメスト増刊第10弾
「サムライスピリッツ」
全160頁 1280円（予価）
付録：Ｂ２判ポスター

ゲーメストビデオ第4弾!

「サムライスピリッツ」

超絶賛発売中!!

収録時間、なんと2倍!

かつてないこのボリューム！
対CPU戦、対戦はもちろん
だが、連続技、大道芸もさらに
ビルドアップだ!

超充実の120分!
価格7000円(税込み)
通販番号GV-4

最強テク爆烈!!必殺最強の対戦ビデオ

餓狼伝説2最強バトル

第3回ゲーメスト杯争奪全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ記念作品

1993年8月22日。この日、東京流通センターに集いし全国の猛者たちは修練の成果と名誉をかけて激烈な闘いを繰り広げた。……最後に笑う者、最強のチャンピオンは誰だ!?華麗かつ高難度の最高テクを駆使した数々のバトルを見ずして「餓狼伝説2」を語ることはできない。



何と大会当日は、大張先生が等身大ポスターにサインを入れてくれたのだ!!

予価6000円(税込み)
10月23日(土)ON SALE!

ゲーメストビデオはまだまだあるぞ!!

ファイナルファイト



あのCPシステムの名作であり、現在の格闘アクションゲームの見本ともなったといえるファイナルファイトのスーパープレイをビデオ化だ。ちなみにオマケとしてはテレカがついてるゾ。

[7800円　GV-1]

餓狼伝説2



8人の狼たちが今、最強をかけて闘う!!対戦ゲームとしてもすばらしい出来ばえのこのゲームをCPU戦、対戦ともに完全収録、オマケに舞さま扇子もついてオトクだぞ。

[6000円　GV-2]

ワールドヒーローズ2



なんと敵キャラ合わせて総勢16名!/146メガパワー大爆発のワールドヒーローズ2の魅力を余すことなくつめこんだこの一本は絶対に買い。あの雑君センセのWHキャラ紙ずもう付きだ。

[6000円　GV-3]

● ゲーメストのビデオは、㋘屋東京店、大阪店、読者サービス部、そして全国各地のお近くの本屋さんで注文できるのです！

ゲーメストのビデオとカレンダー、そして増刊号&バックナンバーは、お近くの本屋さんで注文できます。

ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたストリートファイタII。その魅力のすべてを完全凝縮!!キャラクター紹介、すべての技の一覧表&出しかた、対CPU戦や対戦必勝法、開発秘話など、内容盛りだくさん。

全144頁　1000円

ストリートファイターII ダッシュ



対戦格闘アクションゲームの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。対戦攻略をはじめ、四天王を徹底解説、連続技のバリエーションも豊富に紹介。人気漫画家によるイラスト特集もある。

全160頁　1200円

1991オールカプコン



今、一番人気のあるゲームメーカー〝カプコン〟のすべて。カプコンゲーム第一弾バルガスから、1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。写真やイラストも盛りだくさん。

全160頁　1200円

ギャルズ♡アイランド2



ゲームに出てくる女の子だけを集めた、マニアも必見のこの一冊。開発裏話や描きおろしイラストなど、よそでは絶対に手に入らない資料を紹介。読者が選んだベスト30やフルリストなどもある。

全144頁　1200円

宿命の増刊　餓狼伝説2



格闘ゲームブームの中で生まれた、秀作のこの一本。各キャラクター紹介はもちろんのこと、開発日記やキャラクター別のデータなど目を見張る資料を満載。対戦攻略とCPU戦は究極的に紹介。

全144頁　1200円

ワールドヒーローズ2

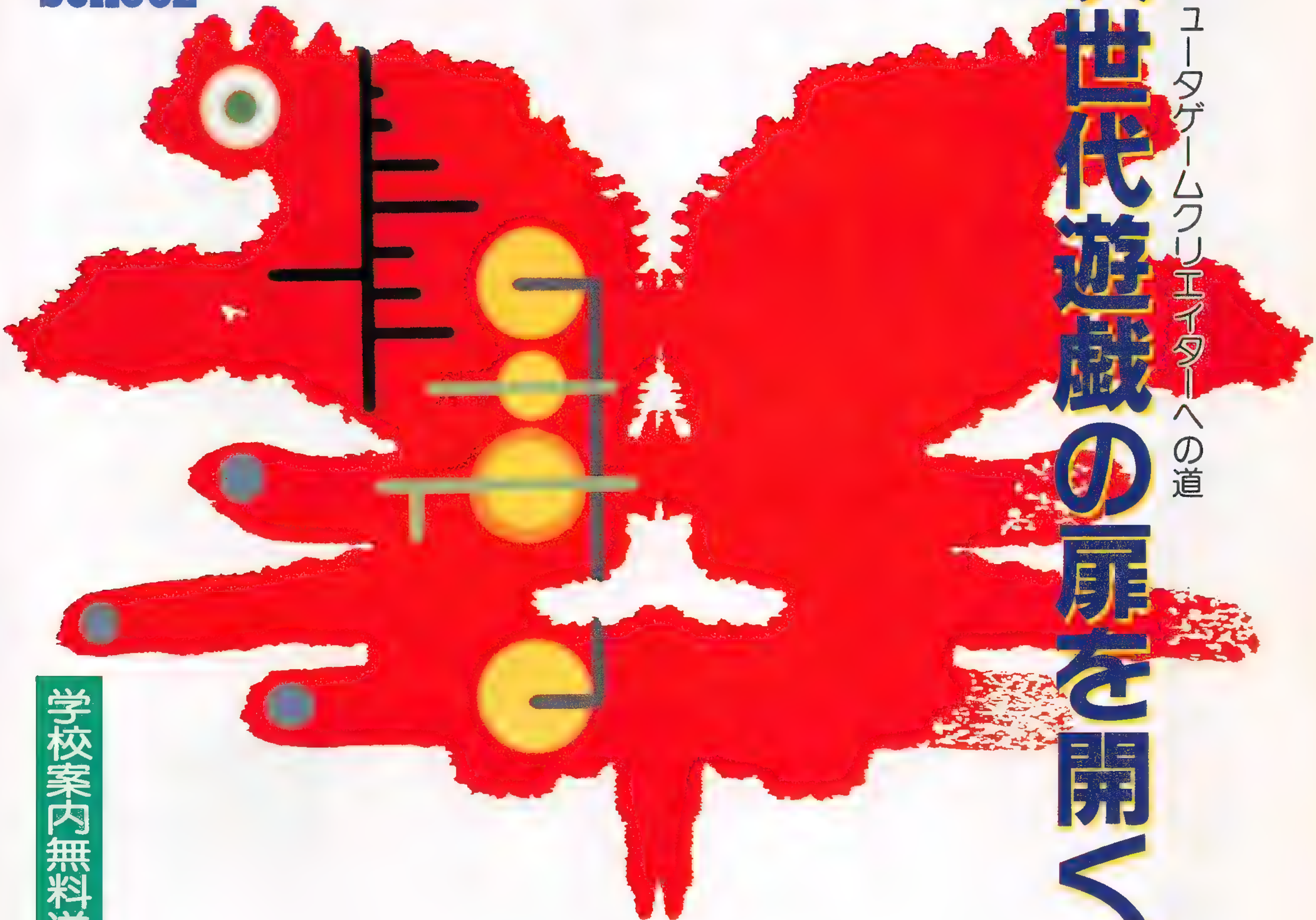


読者アンケートの人気ゲームベスト1にも輝いたADKの超人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2。キャラ紹介や攻略をはじめ、開発者インタビューなど、ワーヒー2の魅力を余すことなく満載!!

全144頁　1200円

HUMAN CREATIVE SCHOOL

コンピュータゲームクリエイターへの道
次世代遊戯の扉を開く。



学校案内無料送付

空想と創造の夢の扉を開く、HCS……

どんな事が好きなのか、どんな事をしたいのか、問い掛けてみてください。あなたの心に。…… その答えにクリエイティブな情熱が溢れていたら、夢への扉がここにあります。コンピュータゲーム制作には欠かせない、アセンブリ言語、C言語、CG、コンピュータサウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れる機材やキーボード。戸惑いすら感じるそんな未知の技術や知識も、やがてあなたの夢をカタチにする力に変わる。HCSはあなたが抱いた情熱に創造力を与えるコンピュータ総合芸術学校です。



'94年度生徒募集中

ヒューマンクリエイティブスクール(HCS)
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

学校説明会

- ●開催日・10月24日(日)／11月28日(日)
- ●時　間・受付正午
- ●場　所・本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員　200名

■カリキュラム

●初年度
6502アセンブリ・プログラミング、C言語プログラミング、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・プログラミング、映像制作工程論、ソフトウェア概論、OSゲーム数学、システム工学概論、ハードウェア概論

●2年度
コンピュータ英語(必修)、ゲーム制作実習(必修)

★デザイン課程(選択)　―映像制作―
CG実技(2D、3Dのモデリング、レンダリング他)映像美術(動画技術、原画技術、背景美術)、映像情報基礎論、映像芸術概論(シナリオ、演出、演技)CG映像制作実習

★サウンド課程(選択)　―音楽制作―
サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音響効果実習、フィルム・ミュージック概論、音楽制作実習

★プログラム課程(選択)　―情報処理―
68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ

コナミレーベル2大アルバム同時発売

ベストアルバム

KONAMI GM HITS FACTORY II



収録曲：1 **In the wind** グラディウスIII★ 2 **Hit and away** グラディウスIII 3 **Legend** グラディウスIII 4 **Beginning** 悪魔城伝説（悪魔城ドラキュラ・ファミコンベスト） 5 **Vampire Killer** 悪魔城ドラキュラ（千両箱）★ 6 **Thunder Landing** スーパーコントラ（スーパー魂斗羅 & A-JAX） 7 **Deathbed-Hotter than hell** スーパーコントラ（スーパー魂斗羅 & A-JAX） 8 **Dive Bamber-Dead line** A-JAX（スーパー魂斗羅 & A-JAX） 9 **Congratulation** A-JAX（スーパー魂斗羅 & A-JAX） 10 **Skywalker** サンダークロス★ 11 **Final command A-JAX** A-JAX（スーパー魂斗羅 & A-JAX）★ 12 **Cross Fire** サラマンダ（サンダークロス）★ 13 **Farewell** グラディウスII（サンダークロス）★ ★…New Mix

CD KICA-1131 ¥2,800（税込）

コナミレーベル初期を彩った
ゲームミュージック！
新たに6曲をNew Mixした
ベストアルバム第2弾
コナミファン必聴アルバム！

ニューアルバム

コナミ アミューズメントサウンズ'93…秋

マーシャルチャンピオン／コナミ矩形波倶楽部



disc 1：マーシャル チャンピオン

1 マーシャルチャンピオンのテーマ（タイトルデモBGM） 2 勇者たち（プレーヤーセレクトBGM） 3 ドラー発（トーナメントBGM） 4 いざ勝負（VS-BGM）
〜他を含むオリジナルサントラ全31曲

プレミアサッカー

1 PREMIER SOCCER（タイトルデモBGM） 2 Quale squadra vincerà?（チーム、ブロック、ズームセレクトBGM） 3 Giociamo a calcio!（予選BGM）
〜他を含むオリジナルサントラ全16曲

disc 2：メタモルフィックフォース

1 西暦199X（オープニング） 2 伝説の英雄達（プレーヤーセレクト） 3 新たなる旅立ち（スタートデモ） 4 バキャロスの遺跡（1ステージBGM）
〜他を含むオリジナルサントラ全27曲

CD 2枚組 KICA-7620/7621 ¥3,200（税込）

アーケードの最新タイトルが
堂々2枚組で登場。
流行の格闘ゲームと大人気スポーツの
サッカーゲームを収録した、
オリジナル楽譜付のお買得アルバム！

10.21 RELEASE

音楽 コナミ矩形波倶楽部

制作・発売元●キングレコード株式会社

制作・発売元●コナミ株式会社

販売元●キングレコード株式会社



がろうでんせつスペシャル

©SNK 1993

餓狼伝説® SPECIAL

あの餓狼スター勢揃い!これがスペシャルだ。

ネオジオ100メガショックの新作は、史上空前の超大作/宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて激突する。あのギースやクラウザー、タン・フー・ルーなどが、新たにプレイヤーキャラに生まれ変わってキミの手に。この秋、さらにグレードアップした餓狼"夢の対戦"に熱く燃えろ/超豪華版格闘アクション「餓狼伝説スペシャル」、近日登場//



アーケードにて
好評活躍中!

龍虎の拳
TVアニメスペシャル
12月放送決定!

株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■"ネオジオテレフォンサービス"の電話番号が変わりました。お間違えなく。新番号☎06(339)0110

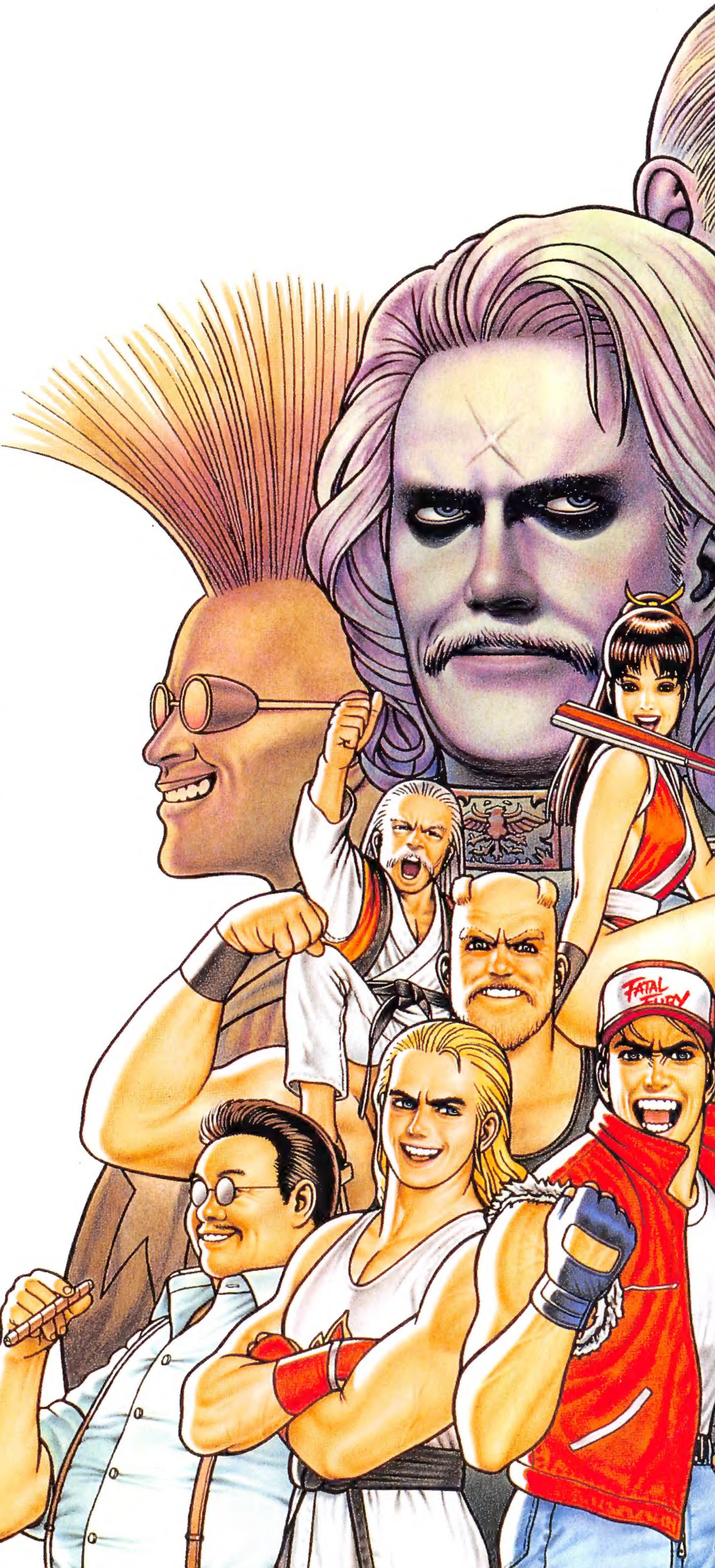
The Future Is Now

SNK

THE 100MEGA SHOCK!

新製品

史上最大の武闘会(バトル)が始まる……



NEO GEO™

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
QSOUND™ Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第5弾
CAPCOM
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
©CAPCOM 1991, 1993. ALL RIGHTS RESERVED.
ここにもまた、
戦いに運命を委ねる者がいた。
ディージェイ
MAXIMUM
飛龍(フェイ・ロン)
キャミィ
サンダー・ホーク
カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード)をさしあげます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)



強者の夢は果てず。
PLAYER SELECT
BLANKA
1P
2P
T.HAWK

ゲーメスト
NOVEMBER 1993 11
No.101
平成5年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第8巻第19号通巻第101号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4　☎03(3293)9321
定価530円(本体515円)送料76円

雑誌03659-11　Printed in Japan
T1003659110532